BRAVO

öS 38 · sfr 4,70 · Lire 6.700 · hfl 5,50 · bfr 110
Ptas 580 · FF 21,50 · Dr 1.150 · SIT 750

Nr. 3 März 2001 DM 4,50

SCREENFUN

Mehr Spaß am Bildschirm

COMMANDOS 2

Sie erobern PC PS2 und DC !

Spiele-lösung Final Fantasy 9

Exklusiv: Neuste Infos aus Spanien

Test: Günstige DVD-Player

Handy Logos & Sounds selbst gemacht

Muskelspiele auf N64
WWF No Mercy

Vom „Metal Gear"-Erfinder
Zone of the Enders

Die Siedler 4
Test-Urteil 1 !

10 Cyberbabes & Abe: Wählt Euer SCREENFUN-Poster!

Angespielt: „Alone in the Dark 4" und „Sonic Adventure 2"

Spiele · Tipps · Software · Hardware · Kino · TV · Connections · BRAVO SCREENFUN

MAGIX

www.magix.com

Bis zu 12 Stunden Musik auf einer CD!

MAGIX mp3 maker gold: unlimitierter High Speed Encoder 2001 | **mp3** finden und downloaden | **mp3** organisieren und bearbeiten | **mp3** mit Sound- und Visual Effects versehen | **mp3** Files brennen und Cover drucken | CDDB[2TM] Infos abrufen

DM/SFR 69,– ÖS 499,– (unverbindliche Preisempfehlung)

MAGIX Entertainment Products GmbH | Rotherstr. 19 | 10245 Berlin | fon: 0180 48 99999

Bild, Musik, Text und Video ... leben und kommunizieren mit allen Sinnen. Ganz einfach eigene Inhalte schaffen und im Internet veröffentlichen. Jeder! Überall! Jederzeit! Kreativität ohne Grenzen.

personal rich media ®

see. hear. feel. create™

Spiele ...und mehr

Welche Heldin soll auf das SCREENFUN-Poster? Wählt Euer bevorzugtes Motiv und gewinnt einen Spiele-PC! (ab S. 16)

ANGESPIELT

4 **Commandos 2**
Neue Helden, neue Stärken & neue Spielelemente

6 **Alone in the Dark: The new Nightmare**
Nur für Drahtseilnerven: Geh böse Geister jagen!

8 **Sonic Adventure 2**
Segas blauer Igel jumpt turbomäßig über den Screen

10 **Clive Barker's Undying**
Family-Alarm! Patrick bekämpft untote Verwandte

11 **Da lauern finstere Feldherren & fiese Aliens**
Onimusha Warlords, C-12: Final Resistance
und wichtige Spiele-Erscheinungstermine

SPECIAL

12 **Computer-Emulation: Comeback der Oldies**
Emulatoren beamen Spieleklassiker auf Deinen PC

16 **Die große SCREENFUN-Postermotiv-Wahl**
Ihr bestimmt, welche Spiele-Schönheit gedruckt wird!

CHARTS

22 SCREENFUN-Leser haben entschieden:
Das sind die angesagten Spiele!

CHECK

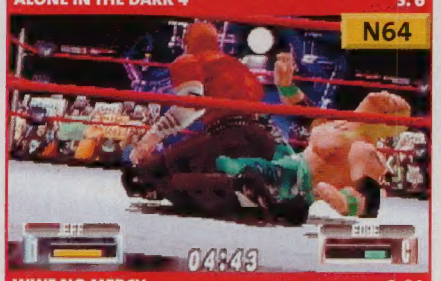
Alle Spiele alphabetisch

24 So bewertet BRAVO SCREENFUN
39 America
38 Blair Witch Vol. 3: Die Elly Kedward Story
44 Buzz Lightyear of Star Command
47 Championship Surfer
40 Darkstone
26 Die Siedler IV
45 Disneys 102 Dalmatiner
46 Ein Königreich für ein Lama
42 Fear Effect 2 – Retro Helix
37 Moto GP
32 Oni
39 Raub
30 Stupid Invaders
37 Surf Rocket Racer
47 SurfH3O
36 Vanishing Point
34 WWF No Mercy
28 Z.O.E. – Zone of the Enders
49 **Spiel mobil** Vier Game-Boy-Color-Games
50 **Weitere Spiele und Umsetzungen**
51 **Gut & billig** Spiele-Klassiker für wenig Geld

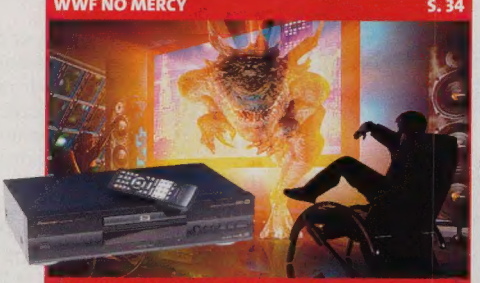
DIE SIEDLER IV S. 26

COMMANDOS 2 S. 4

ALONE IN THE DARK 4 S. 6



WWF NO MERCY S. 34



DVD-PLAYER UND DIE PS2 IM TEST S. 86

HARDWARE

85 **Know-how**
So funktioniert eine DVD

86 **Sechs DVD-Player im Test**
Bild, Ton, Qualität und Ausstattung im Vergleich

91 **Schnäppchenliste**
Gute und günstige Hardware für PC und Konsolen

92 **PC-Einkaufstipps**
Aufrüsten mit Top-Angeboten schon ab 30 Mark

SOFTWARE

96 **Emulatoren-Check**
Die zehn wichtigsten Computer- und Konsolen-Emus

98 **Putz die PC-Platte!**
So gibt's mehr Speicher und das System läuft sauber

CONNECTIONS

100 **Eigene Logos und Klingelsounds**
Infos, Tipps und Sites fürs individuelle Handy-Tuning

102 **Handy weg – was nun?**
Schau dich um, der Klau geht um: So sorgst Du vor!

104 **Handy-News**
Die neusten Infos, Extras, Tricks & SMS-Dienste

106 **Gesucht, gefunden – gekauft!**
Acht Profi-Tipps für Online-Auktionen wie eBay & Co.

108 **Workshop: Bau Deine Homepage**
Teil 3: Stell sie mit Counter und Gästebuch ins Web

110 **Surftipps und Eure Internet-Charts**

KINO/TV

112 **Little Nicky**
Satansbraten kommt aus Teufels Küche nach N.Y.

115 **Snatch – Schweine und Diamanten**
Nur die Harten stehen im Garten: Brad Pitt boxt

116 **Die wichtigsten Kinofilme des Monats**

118 **Topaktuell auf Video & DVD**

120 **Science-Fiction in Serie**
Effekte-Rausch bei F/X, Countdown X und Sliders

122 **TV-Highlights** im Februar/März

RUBRIKEN

18 **News** Neuste Infos & Trends. Mit Stellenanzeige

124 **Fun** Witze, Rätsel, Comic

126 **Leserbriefe & SCREENFUN-Service**

129 **Vorschau & Impressum**

130 **Gewinne satt** Der SCREENFUN-Jackpot

Zum Abheben! „Futurama"- und „Final Fantasy IX"-Poster für Euch in der Heftmitte!

TIPPS & TRIX

SCREENFUN bietet Euch Tipps und Lösungen zu Spielen an – diesmal zu „Final Fantasy IX", „Tomb Raider: Chronik", „Majora's Mask" u.v.a.

Nutzt zusätzlich den Service »Trix per Fax«, die fixe Hilfe für akute Spielprobleme. Rund um die Uhr, 7 Tage in der Woche, schneller als ein Brief (s. S. 53 und 126). Oder schickt Eure Spiele-Fragen (mit Systemangabe) per Postkarte an:

BRAVO SCREENFUN »Trix per Post«
Postfach 200221, 80002 München
Die gewünschte Lösung wird Euch dann schnellstmöglich zugeschickt.

FINAL FANTASY IX S. 62

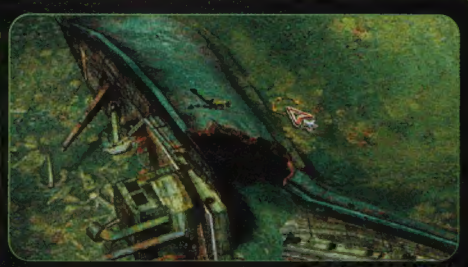
Logos selbst gemacht!

Keine Lust auf 08/15? Mit diesen Tipps peppst Du Dein Handy auf – und wenn's klingelt, weiß jeder, was Du magst (ab S. 100)

FEUCHTER EINSATZ

Überraschung: Unentdeckt an die Basis schwimmen...

...oder bei Gefahr in „sichere" Tiefen abtauchen...



...im Wasser ist der Taucher in seinem Element! (PS2)

Muchas gracias: Unsere Kollegen von der spanischen SCREENFUN besuchten die Entwickler von „Commandos 2" in Madrid.

Einer aus der alten Garde: Green Berets Stärke ist der Nahkampf

COMMANDOS 2

Schattenspiele: Bei den Nachtmissionen kann jede verräterische Lichtquelle tödlich sein (PS2)

Im Visier: Wie im ersten Teil wird der Sniper-Modus mit einem Lupeneffekt dargestellt (DC)

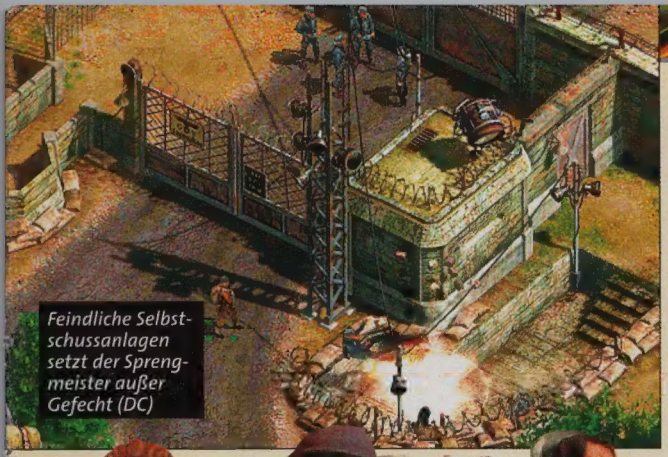
Madrid ist der Sitz der Kommandozentrale von Pyro Studios. Die Spieleentwickler arbeiten an einem der begehrtesten Sequels des Jahres: am zweiten Teil von „Commandos – Hinter feindlichen Linien". Ein Knaller, der bald auf PC, Playstation 2 und Dreamcast explodiert! Gegen die Langzeit-Hypes „Black & White" und „Halo" kämpft das Team um die Strategiespiel-Siegerfahne. Unsere Kollegen von der spanischen SCREENFUN haben auf die Pyro-Bildschirme geschaut und mit den Entwicklern gesprochen.

Eine bedeutsame Veränderung ist die neue Vielseitigkeit aller Soldaten: Jeder kann schwimmen, rudern oder einen Wagen steuern – jedoch mit mehr oder weniger Geschick. Nur für bestimmte Aktionen, wie Panzer fahren, braucht es Spezialisten. **Neue Rekruten sollen dem Spiel mehr Abwechslung verleihen. Vor allem aber die Kooperation zwischen den Einheiten geht neue Wege.** Der Dieb klaut zum Beispiel Dynamit und gibt es dem Hund weiter. Der bringt das Zeug zum Sprengmeister, der damit ein Gebäude plättet. Allerdings kann der Hund nicht direkt bewegt werden, sondern reagiert nur auf Pfeifsignale.

Auch sonst werden viel mehr Möglichkeiten eingebaut: Man kann springen, hangeln, klettern, durch Fenster schauen oder schießen. Darum gibt es für jede Mission auch jede Menge Lösungswege – ihre Anzahl hängt nur von Deiner Kreativität ab!

Neue Spielelemente bieten auch die begehbaren Gebäude: Während man im Vorgänger die Mitglieder seiner Armee nur in einem Haus verstecken konnte, wird jetzt umgeblendet und das Gebäude von innen gezeigt. **So kannst Du erstmals Räume durchsuchen, durch Stockwerke schleichen und Häuserkampfszenen wie im Film „Der Soldat James Ryan" erleben.**

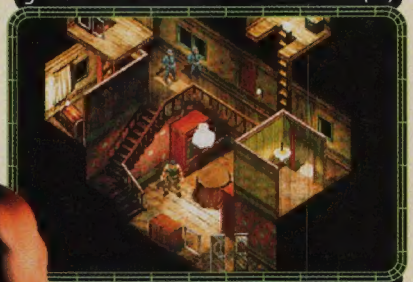
Insgesamt sind viele der Missionen und Schauplätze von Kriegsfilmen inspiriert worden – kein Wunder, denn besonders die Klassiker aus den 50er



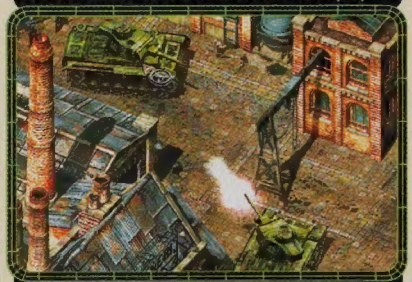
Feindliche Selbstschussanlagen setzt der Sprengmeister außer Gefecht (DC)

Mehr als nur ein Grafikelement: Auf dem grauen Dickhäuter kann man auch reiten (PC)

Schiffsinspektion: Sogar so ein riesiger Eisbrecher lässt sich von innen erkunden (PC)

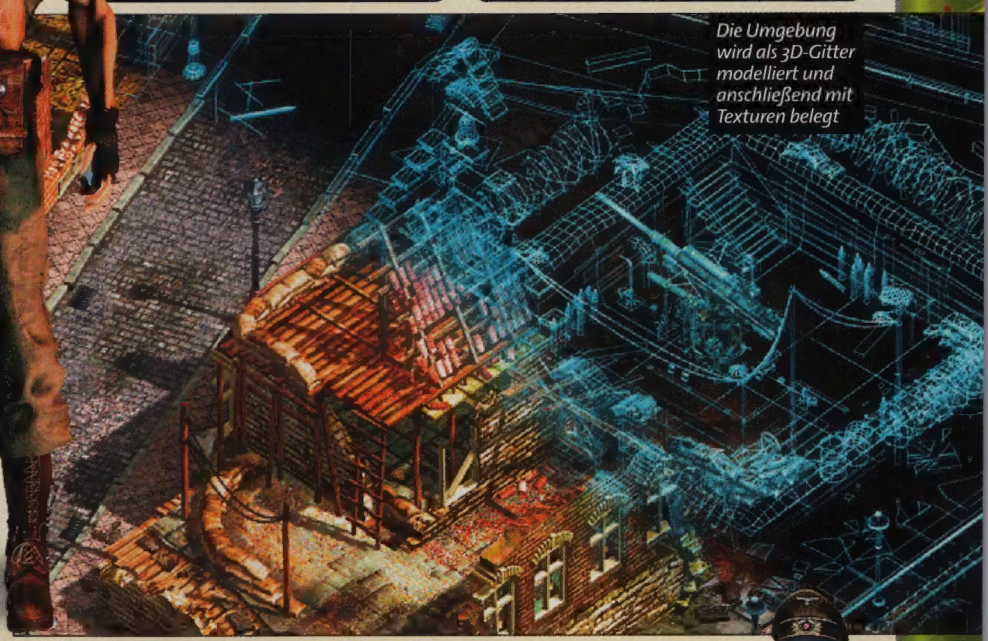


Nirgends ist man sicher: Auch im Innern von Gebäuden lauern Wachen (PC)



Mobiler Einsatz: Viele Fahrzeuge können nach „GTA"-Manier geknackt werden (DC)

Jeder Charakter beherrscht ein anderes „Handwerk". Hier Lockvogel Natasha, Taucher und Dieb (von links)



Die Umgebung wird als 3D-Gitter modelliert und anschließend mit Texturen belegt

Jahren haben es dem Projektleiter Gonzalo Suárez angetan. Wer aufpasst, entdeckt gezielte Anspielungen auf Filme wie „Die Brücke am Kwai" oder „Die Kanonen von Navarone".

Die Grafik wird erstmals vollständig in 3D berechnet. Allerdings stehen nur vier feste Kameraperspektiven zur Auswahl. Ausschlaggebend hierfür war eine Designfrage: Die Schauplätze wurden so gebaut, dass der Spieler die Kamera nicht von Hand rotieren muss, um sich optimal zu orientieren.

Das umfangreiche „Commandos 2" rollt im Mai an. Dann warten bis zu 70 Stunden knackigste Strategical-Unterhaltung auf Hobby-Commander.

PC | PS | PS2 | N64 | DC | GBC | E/D

Commandos 2

Strategiespiel

Start: Mai 2001

Pyro Studios/Eidos | geplant für 1 Spieler

Ab in die Luftschutzkeller: „Commandos 2" wird schöner, komplexer und noch explosiver!

Kurzer Blick durchs Fenster: Das Haus ist leer und dient als sicherer Unterschlupf...

...bis die feindliche Patrouille am Gebäude vorbeigezogen und die Luft rein ist (DC)

INTERVIEW MIT „GONZO" SUAREZ

Gonzalo Suárez: Projektleiter von „Commandos 2"

SCREENFUN: Hast du mit dem Erfolg des Vorgängers gerechnet? Mit 1,4 Millionen verkauften Exemplaren war es 1999 weltweit einer der drei erfolgreichsten PC-Titel.

GONZO: Wir haben versucht, ein herausragendes Spiel zu entwickeln. Der große Erfolg hat allerdings selbst unsere kühnsten Erwartungen bei weitem übertroffen.

SCREENFUN: Teil zwei wird nun nicht mehr exklusiv für den PC, sondern auch für Playstation 2 und Dreamcast entwickelt. Werden sich die Versionen unterscheiden?

GONZO: Alle drei Varianten sind nahezu identisch. Lediglich aus Speichergründen wird es bei der Dreamcast-Version nicht möglich sein, verschiedene Kameras mit unterschiedlichen Perspektiven gleichzeitig zu aktivieren. Eventuell muss auch auf der Playstation 2 darauf verzichtet werden, wir arbeiten allerdings noch daran.

SCREENFUN: Unterstützt ihr zusätzliche Controller, wie Mäuse oder Tastatur für die Konsolen-Varianten?

GONZO: Nein. Die Steuerung mit dem Gamepad funktioniert einwandfrei und steht der Maus-Tastatur-Kombination in nichts nach.

Text: Gabriel Pérez-Ayala, Michael Stapf

Held Edward: kein Dressman, sondern ein Parapsychologe

ALONE IN THE DARK

THE NEW NIGHTMARE

Hosen voll und Spaß dabei: Im neuen Horror-Adventure von Infogrames werden sogar die abgebrühtesten Geisterjäger zittern wie Espenlaub...

Tolle Lichteffekte: Aline wird von einer Lampe stimmungsvoll in Szene gesetzt (PS)...

...auch jede einzelne Waffe zaubert bestimmte Effekte an die Wände (PS)

Edwards Assistentin Aline weiß sich ihrer Haut auch sehr gut zu wehren... (DC)

Verschiedene Kameraperspektiven bringen Dynamik ins Spiel (PS)

Höllenhunde im Doppelpack: Mit der Schrotflinte wird das fiese Monsterpack von Edward in die Schranken gewiesen (PC)

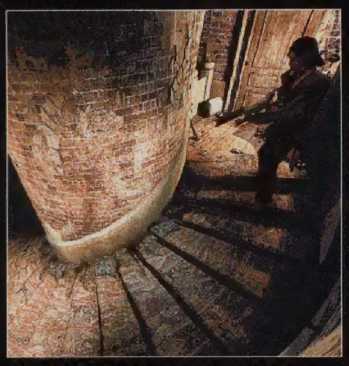
Edward Carnby hat einen ungewöhnlichen Job. Der englische Parapsychologe ist ein waschechter „Ghostbuster", ein Geisterjäger. Was wir hauptsächlich aus dem Kino kennen, gehört für Carnby seit acht Jahren zum digitalen Alltag. Seit 1993 ist er unterwegs und macht den Geistern das durchsichtige Leben schwer.

Im ersten Teil der „Alone in the Dark"-Reihe säuberte Edward eine alte Villa von ein paar unglücklich Verblichenen – doch in seinem neusten Abenteuer gibt er sich mit solchen Kinkerlitzchen nicht mehr ab. **In „Alone in the Dark 4" tritt Edward gegen den Fürsten der Finsternis persönlich an.** Der hat in guter alter Teufelstradition nur das Schlechteste im Sinn und will der ganzen Menschheit an den Kragen.

Damit es dazu nicht kommt, begleitest Du Edward und seine liebliche Assistentin Aline Cedrac in den Nordosten Amerikas. Dort, auf einer Insel vor der Küste Neuenglands, beginnt die Handlung von Infogrames' systemübergreifendem Gruselabenteuer. Carnbys alter Studienkollege Obed Morton gilt als verschollen. Zuletzt wurde er auf besagtem wüsten Eiland gesichtet.

Was die Lage nicht vereinfacht: Just an dieser Stelle befindet sich die Begräbnisstätte eines Indianerstammes, der von weißen Siedlern ausgerottet wurde. Wen wundert's, dass die inzwischen etwas ausgebleichten Rothäute den Bleichgesichtern ans Leben wollen und mit Luzifer unter einer Decke stecken. Für Aufregung und massenweise Zombie- und Monster-

Alle Lichtquellen im Spiel werfen eigene Schatten (PC)



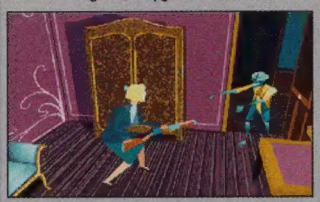
Abwärts! Im Untergrund wartet der Teufel höchstpersönlich auf Dich (PC)

Game Over: Die Geisterjägerin wird gerade selber zur Strecke gebracht (PS)

INFO

Das erste Mal „Alone"

Was heute ganz schön alt aussieht, brachte 1993 die meisten PC an die Leistungsgrenze. Nur High-End-Systeme mit mindestens „33 MHz" gingen dabei nicht in die Knie. Schon der erste Teil der Serie **„Alone in the Dark"** (dt.: Allein im Dunkeln) erfreute Gruselfreunde mit dreidimensionaler Grafik. Doch waren damals die Figuren noch erschreckend eckig und nur mit einfarbigen „Polygonen" bekleidet.



Assistentin Aline kämpft ohne Texturen gegen einen Zombie...

Ein starkes Team: Geisterschreck Edward Carnby und seine taffe Assistentin Aline Cedrac (r.)

INFO

Echt wahr: „Alone in the Dark 4" für Game Boy Color

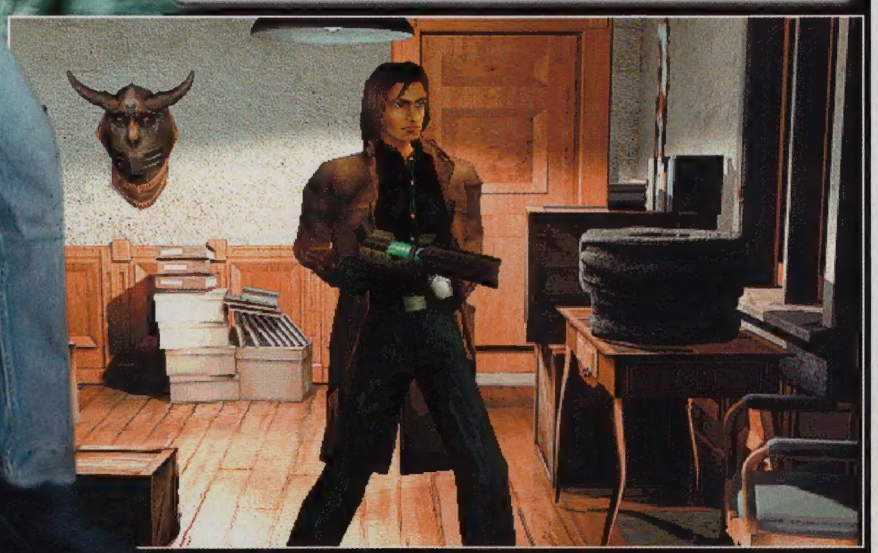
Ja, Du siehst richtig: Die spektakulär guten Bildschirmfotos rechts stammen tatsächlich von der Game-Boy-Color-Version von „Alone in the Dark 4". Was im Internet bereits für Aufsehen sorgte, wurde jetzt offiziell vom Hersteller Infogrames bestätigt.

Die Entwickler nutzen den „High-Color"-Modus von Nintendos Mini-Maschinchen, der bis zu 2000 Farben auf den Bildschirm zaubern kann, voll aus. So soll es sogar möglich sein, den Bildhintergrund zu animieren: Dann flackern Fackeln an der Wand und Gegenstände verwandeln sich in bewegliche Monster. Für zusätzliche Raumtiefe sorgen Objekte im Vordergrund des Bildes, hinter denen Edward verschwinden kann. Zudem wird seine Figur automatisch kleiner, wenn er in den Bildhintergrund tritt.

Angesichts dieses optischen Optimismus ist zu hoffen, dass „Alone in the Dark 4" auch inhaltlich auf dem GBC hinhaut.

2000 Farben auf Nintendos Handheld...

...und räumliche Tiefe durch Optik-Tricks



Detailliert vorgerenderte Computergrafiken bilden die Hintergründe und Kulissen für Infogrames' neusten Gruselschocker (PC)

gegner ist also gesorgt, wenn Dein tapferes Team zum ersten Mal das dreidimensionale Inselchen betritt.

Wie die Bildschirmfotos zeigen, werden alle Hintergründe des Gruselmärchens am Computer gezeichnet. Carnby, Aline und alle Geister treten als voll bewegliche 3D-Figuren vor diesen Kulissen auf. Für filmreife Dynamik sorgt eine bewegliche Kamera, die je nach Position der Figuren im Raum automatisch den Blickwinkel wechselt.

Besonders spektakulär sollen die Beleuchtungs- und Lichteffekte ausfallen. So kann man Edward mit einer starken Taschenlampe ausstatten und tolle Schatteneffekte an den Wänden bewundern. Die tragbare Lichtquelle erfüllt aber auch noch eine andere nützliche Aufgabe: Bei einigen Monstern handelt es sich um äußerst lichtscheues Gesindel. Ein wohlgesetzter Lichtimpuls und der Gegner verpufft.

Neben der ungewöhnlichen Leuchtwaffe stehen Dir natürlich noch allerlei andere Kampfgeräte zur Auswahl. So arbeiten die Geisterjäger etwa mit Prügeln, Flinten und Laserwummen oder beseitigen die Teufelsbrut mit einem Spritzer Weihwasser.

Nett, auch an weibliche Spieler wird gedacht: **Du kannst das Gruselabenteuer nämlich auch in der Rolle der unerschrockenen Aline Cedrac durchspielen.** Am Levelaufbau ändert das zwar nix, ein paar Gespräche mit den über 20 Personen im Spiel nehmen jedoch einen anderen Verlauf.

Ob auch die Monster anders reagieren, wenn sie von einer jungen Dame gejagt werden, wird sich frühestens im April erweisen. Dann sollen zeitgleich alle Konsolenversionen erscheinen. Mit der PC-Gruselversion könnte es sogar etwas früher klappen.

PC | PS | PS2 | N64 | DC | GBC | D

Alone in the Dark 4

Action-Adventure

Start: April 2001

Infogrames | geplant für 1 Spieler

Teil 4 des „Resident Evil"-ähnlichen Urgesteins: Ansehnliche Gruselsoftware mit vielen grafischen Highlights

Text: Volker Weitz

SONIC™ ADVENTURE 2

Segas erfolgreichster Held Sonic mutiert zur Waffe: In seinem zweiten Dreamcast-Abenteuer verwandelt sich der rasende Igel in den tödlichen Ultimate Sonic.

Verfolgt Dich der Truck, fliegen Dir die Blechtrümmer um die Ohren: Erst im engen Tunnel hängst Du den Todesfahrer ab

Schnell wie der Wind: Der blaue Igel hat in den vergangenen zehn Jahren nichts verlernt

Praktischer Aufzug: Einfach an den Griff klammern, und der Motor zieht Dich auf Mauern und Felsen

Seit zehn Jahren gehört Sega-Igel Sonic zur Hüpfspiel-Elite. Schwindel erregendes Tempo, spektakuläre 3D-Optik und massig Minispiele vom relaxten Angeln bis zur Doppeldecker-Ballerei machten die erste Dreamcast-Episode „Sonic Adventure" zum Genre-Meilenstein. Dem erfolgreichen Konzept folgt auch „Sonic Adventure 2", das im Juli nach Deutschland kommen soll.

Wie im Vorgänger spielst Du hintereinander verschiedene Helden – neben Sonic und Knuckles erstmals auch den notorischen Obermotz Dr. Robotnik: Im Cockpit seines Kampfroboters ballerst Du Dich durch düstere Technolevels.

Größte Neuerung sind die vielseitigen Manöver, die Sonic und seine Kumpels im Spielverlauf erlernen: **Mit dem Grind-Knopf schlitterst Du wie Skaterlegende Tony Hawk über Geländer und Schienen – nur ohne Skateboard!** Stangen nutzt Du als Barren, um Saltos auf entlegene Plattformen zu schlagen. Außerdem kann der Igel Sprungschanzen jetzt auch ohne Board benutzen, um schwebende Goldschätze und Extras zu erhaschen.

Die Chao-Wesen trommelst Du per Pfiff zusammen oder verwendest sie

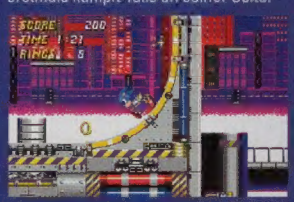
Er rollt und rollt und rollt...

Sonic the Hedgehog (1991)
Master System, Mega Drive, Game Gear

Das erste Duell mit dem Tierquäler Dr. Robotnik. Sonic beherrscht bereits die Kugelattacke und schnappt Robotnik die Chao-Klunker vor der Nase weg.

Sonic the Hedgehog 2 (1992)
Mega Drive, Master System, Game Gear, Neo Geo Pocket

Sonics zweites Abenteuer wurde in den USA entwickelt: Mit drei Feuerknöpfen gelingt dem Igel der Sprint, erstmals kämpft Tails an seiner Seite.

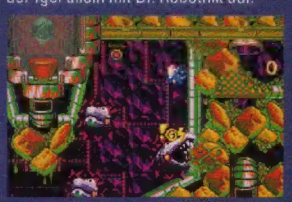


Sonic CD (1993)
Mega CD

Diesmal entführt Robotnik Amy und hetzt Sonic sein mechanisches Double Robo-Sonic auf den Hals. Dank eines Zeitsteins reist Du in die Vergangenheit, um die Schandtat zu verhindern. Erstmals kann man dabei den Spielstand speichern und im Zweispieler-Modus zum Wettrennen antreten.

Sonic Spinball (1993)
Mega Drive

Die Mischung aus Hüpfspiel und Flipper überzeugt mit drei mächtigen Levels und massig Schalterrätseln: In dieser US-Entwicklung nimmt es der Igel allein mit Dr. Robotnik auf.



Sonic the Hedgehog 3 (1994)
Mega Drive

Durch das dritte Mega-Drive-Hüpfspiel sprintest Du mit Sonic und Tails, der durch seine Flug- und Schwimmkünste beeindruckt. Knuckles kämpft in diesem Abenteuer noch für Robotnik.

Gefährlicher Skydive aus dem Hubschrauber: Beim Transport ins Labor entwischt Sonic...

...mit einem gewagten Sprung in die Tiefe. Dank Snowboard gelingt dem blauen Igel...

...die sportliche Landung in den stark befahrenen Straßen einer Großstadt. Einfach brillant!

INFO

Der Zeichentrick-Held

Wusstest Du, dass der rasende Igel bereits mehrmals als Held in Zeichentrickfilmen auftrat? Nach dem japanischen Zweiteiler **„Sonic – The Movie"** (je 30 Minuten) wurde 1999 in Frankreich eine Fernsehserie für den westlichen Markt gepinselt:

In **„Sonic Underground"** kämpft der Sega-Held in 40 Episoden zwar gegen Robotnik, seine Verbündeten gibt's jedoch nur in der TV-Serie: Sonja ist die rosa Schwester von Sonic, der kleine Igelbruder heißt Manic. Gemeinsam hören sie auf die Ratschläge ihrer Mutter, Königin Aleena.

Bei uns wurde keine der Zeichentrickserien ausgestrahlt – NTSC-Profis mit Codefree-Player bestellen sich die „Sonic the Movie"-DVDs direkt aus den USA.

Sonic, Sonja und Manic bilden das Heldentrio der Comic-Serie „Sonic Underground"

Sonic hat eine Menge Manöver dazugelernt: Springst Du im rechten Augenblick ab, gelingt Dir ein Salto

Grind übers Geländer: Profis sammeln mit akrobatischen Sprüngen Stuntpunkte

Nützliche Tipps: Die putzigen Chao-Roboter verraten Dir neue Manöver

Wieder heißt's Action, Spaß und Spannung: In „Sonic Adventure 2" ballerst Du auf Kampfdrohnen...

...pfeifst die putzigen Chaos zu einem gemütlichen Plausch zusammen und lüftest das Geheimnis...

...um Ultimate Sonic. Ist der freundliche Sega-Igel eine tödliche Kampfmaschine?

als Wurfgeschoss. Als Knuckles gräbst Du Tunnels und vermöbelst Deine Gegner mit feurigen Uppercuts. Da die Manövervielfalt auf kein Gamepad passt, wechselst Du die Belegung und wählst je nach Spielsituation die passende Handlung für den Action-Knopf.

Geschwindigkeitsfans freuen sich auf die traditionellen Turboabschnitte: Auf dem Snowboard brettert man durch die Straßen einer Großstadt und sammelt massig Bonuspunkte mit beeindruckenden Grabs und Drehmanövern. Bei der Verfolgungsjagd mit einem Truck blickst Du Sonic von vorn über die Schulter und hast damit Deinen PS-starken Schatten immer im Blick. **Beschleunigungskatapulte bringen dabei Deinen Igel auf Hochtouren und die Spannung auf den Siedepunkt.**

Deine tierischen Freunde – Pinguin, Affe und Pony – sind diesmal nicht in den Körpern der Feinde gefangen, sondern tummeln sich in Röhren, Kisten und hinter Parkbänken: Sammle die ulkigen Spielgefährten ein und bringe sie in den Chao-Garten. Diese Spielwiese ist das große Geheimnis jeder Welt, die Du nur mit dem versteckten Schlüssel öffnest. Hier treffen sich alle geschlüpften Chaos, um mit den Tieren für die Chao-Olympiade zu trainieren.

Im Vergleich zum Vorgänger achtet Sega verstärkt auf Details: Nur wer jeden Winkel der Berg-, Dschungel- und Stadtwelten erforscht, protzt am Ende mit der vollständigen Bonuskollekte und erfüllt damit alle Missionsziele.

PC | PS | PS2 | N64 | **DC** | GBC | E/D

Sonic Adventure 2

Jump&Run

Start: Juli 2001

Sega | geplant für 1 Spieler

Der pfeilschnelle Igel hüpft in die nächste Runde – mit erstklassiger Optik und noch zahlreicheren Manövern

Im Juli will „Sonic Adventure 2" die Hüpfspiel-Konkurrenz abhängen

Sonic & Knuckles (1994)

Mega Drive

Das Besondere an „Sonic & Knuckles" ist die Schnittstelle zu den anderen „Sonic"-Spielen: Stöpsle einen der drei Vorgänger aufs Modul und erforsche die alten Levels mit Knuckles!

Sonic Drift (1994)

Game Gear

Mit sieben „Sonic"-Figuren, darunter Dr. Robotnik, Robo-Sonic und Fang geht's auf Asphalt und staubige Pisten.

In Japan und den USA erschienen drei Episoden des Rennspiels sowie weitere Game-Gear-Handheld-Titel wie „Sonic Labyrinth" und „Sonic Triple Trouble".

Sonic 3D Blast (1996)

PC, Saturn, Mega Drive

Du steuerst den Sega-Igel aus isometrischer Perspektive, die Kamera ist nicht drehbar. Träger Spielablauf und eine ungenaue Steuerung vermiesen das in England produzierte Abenteuer.

Sonic Jam (1997)

Saturn

Spielesammlung für Igel-Fans: Auf der CD befinden sich Teil 1 bis 3 von „Sonic the Hedgehog", „Sonic & Knuckles" sowie ein Artwork-Museum.

Sonic R (1997)

PC, Saturn

Sonic-Team-Racing: Zehn Helden brettern über fünf Strecken, durch Abkürzungen und Geheimtüren. Profis sammeln alle Chao-Kristalle und entdecken den geheimen Abspann.

Sonic Adventure (1998)

Dreamcast

Höher, schneller und weiter: Bombastische 3D-Optik, eine Adventure-Oberwelt und sechs Helden machen das Abenteuer zum besten „Sonic"-Jump&Run.

Text: Oliver Ehrle

Dank Zauberspruch kannst Du sogar durch Wände sehen

Da spukt der Ur-Opa! In EAs Horrorspiel kämpft Patrick gegen seine anhänglichen Verwandten.

Der Stoff, aus dem die Helden (Patrick, l.) und Horrortypen (r.) sind...

CLIVE BARKER'S UNDYING

Patrick Galloway hat eine seltsame Verwandtschaft. Oma spukt im Küchenschrank, Papa gurgelt durch die Installationen, und Brüderchen rumort in der Familiengruft. Nur Patrick weilt noch unter den Lebenden und ist ganz schön genervt von seiner durchsichtigen Sippschaft. Damit endlich Ruhe ist im Genpool, schnappt sich der Unerschrockene ein größeres Waffenarsenal und macht sich auf, die Geisterbrut zur absolut endgültig letzten Ruhe zu schicken.

Der Stammsitz der ruhelosen Familie liegt irgendwo auf der irischen Insel. Dementsprechend sind auch die Orte gestaltet, die Du in Electronic Arts' 3D-Abenteuer besuchst. **Modrige Klosterruinen, halb verfallene Landsitze, grundlose Moore und keltische Kultstätten muss Patrick von Zombies, Monstern, Untoten und Geistern säubern.** Nach zehn Abschnitten und fünf Zwischengegnern steht er endlich vor dem letzten Obermotz.

Bis dahin solltest Du alle Deine Waffen auf die fünfte Ausbaustufe gebracht haben, sonst sieht's gruselig aus. Zum Glück sammelst Du unterwegs Molotov-Cocktails, magische Artefakte und Schusswaffen. Sollte das nicht reichen, kannst Du die Geisterhorden auch mit Zaubersprüchen ins Bockshorn jagen.

Damit das alles möglichst flott über den Monitor geht, benutzen die Programmierer eine aufgemotzte „Unreal Tournament"-Engine zur Darstellung der Grafik. Man kann gespannt sein, wie fix die Zombies über den Bildschirm wanken werden...

Im Moor lauert das Speermonster – und 3D-Action unter freiem Himmel

Oweia, ein magischer Obermotz im Sturzflug auf Held Patrick...

Kegeln mit Schädeln: Dieser Zauberspruch sucht sich den Gegner selber

PC | PS | PS2 | N64 | DC | GBC | E/D

Clive Barker's Undying

Action-Adventure

Start: März 2001

Electronic Arts | geplant für 1 Spieler

Wenn jetzt noch das Spieldesign stimmt, dann kannst Du Dich auf eine spannende Geisterstunde freuen

Bei diesem formschönen Hackebeilchen wird selbst ein Zombie schwach

Harmlosen Monstern bläst der 6-schüssige Revolver den Marsch

INFO

Gruselmeister Clive

Der Mann kann einfach alles: Der englische Horror-Autor, Theaterschriftsteller und Regisseur **Clive Barker** wird jetzt also auch noch Spieldesigner – für „Clive Barker's Undying" hat er sich eine besonders abgedrehte Geschichte ausgedacht. Spieler mit schwachen Nerven sollten schon mal probezittern.

Guck mal, wer da modert. Ein Skelett wird wach...

Text: Volker Weitz

PS2

Mit einem Rundumschlag befreit sich der Held aus seiner misslichen Lage

Onimusha Warlords

Wenn die Eroberung aus eigener Kraft nicht klappt, schließe ich halt einen Pakt mit dem Teufel – denkt der finstere Feldherr Nobunaga. Und Recht hat er: Mit einer Armee der Finsternis scheint seinem Siegesfeldzug nichts im Weg zu stehen. Wären da nicht Japans Vorzeige-Samurai, Akechi Samanosuke und seine Ninja-Gefährtin Kaede, deren Rollen Du in Capcoms Survival-Adventure übernimmst.

Gegen die Schar der teils sehr ekligen Untoten benutzt Du Schwerter, Messer und Bogen. Außerdem besitzt Samanosuke dämonische Macht: Verschiedene Kristalle verleihen ihm und seinen Klingen besondere Kräfte, die sich im Lauf des Spiels ausbauen lassen.

Optisch überzeugt „Onimusha": Die vorberechneten Hintergründe wirken realistisch – die animierten Charaktere nie aufgesetzt. Licht und Schatten wurden gut eingesetzt, und an grafischen Effekten ist einiges zu erwarten.

Für Atmosphäre sorgen aufwendig produzierte Sequenzen und eine bombastische Musik, für die ein 200-köpfiges Orchester verantwortlich ist. Den Japanern gefällt's: Nach kurzer Zeit waren über 500.000 Spiele verkauft.

In regelmäßigen Abständen steuerst Du Samanosukes Kampfgefährtin Kaede

Die heftige Schwertattacke lässt dem Riesengolem nicht die geringste Chance

PC | PS | PS2 | N64 | DC | GBC | J/D

Onimusha Warlords
Action-Adventure

Start: April 2001

Capcom | geplant für 1 Spieler

„Onimusha" scheint mehr zu werden als nur ein „Resident Evil" mit Klingen. Man darf gespannt sein!

PS

Dem Augenimplantat sei Dank: Lieutenant Vaughan behält stets den Durchblick!

C-12: Final Resistance

Seit Jahren warnen Menschen vor fiesen außerirdischen Lebensformen, die aus sicherer Entfernung ein Auge auf die Erde werfen. Doch statt ihnen zu glauben, sperrt man solche Leute lieber in gut gepolsterte Zellen.

Das Ergebnis: Völlig unvorbereitet stürmt eine Horde Aliens den Planeten, macht ihn platt und verwandelt die Menschheit in willenlose Cyborgs. Nur ein zäher Haufen konnte fliehen und bereitet nun, zurückgezogen in alten Ruinen, den Gegenschlag vor. An der Spitze des Kamikaze-Kommandos: Du, alias Lieutenant Vaughan.

Unerschrocken durchstreifst Du in „C-12: Final Resistance" die zerstörten Städte, um auch den letzten Roboter mit Raketenwerfer und Laserwumme zurück in den Orbit zu schießen. Eine praktische Zielvorrichtung erlaubt es Dir, problemlos jeden Blechkameraden ins Visier zu nehmen und anschließend mit Blei zu durchlöchern.

Aber außer einer Menge Metall-Schrott zu verursachen ist auch Kopfarbeit gefragt: Neben kleineren Rätsel- und Knobel-Aufgaben musst Du Dir auch gegen zahlreiche Oberbosse eine durchschlagende Taktik zurechtlegen.

Fettes Waffenarsenal: Entweder jagst Du die gegnerischen Cyborgs mit Raketen...

...in die Luft oder nimmst sie im fairen Zweikampf mit der Klinge auseinander

PC | PS2 | N64 | DC | GBC | E/D

C-12: Final Resistance
Actionspiel

Start: April 2001

Sony | geplant für 1 Spieler

Eins der letzten Highlights für die Playstation: Grafisch top und auch spielerisch sehr viel versprechend

Wann kommt was?

Mal wieder verschoben: „Black & White"

März 2001

PC | PS | PS2 | N64 | DC | GBC
Daytona USA 2001
Sega – Rennspiel

PC | PS | PS2 | N64 | DC | GBC
Der Clou! 2
Neo – Strategiespiel

PC | PS | PS2 | N64 | DC | GBC
Fallout Tactics
Virgin – Strategiespiel

PC | PS | PS2 | N64 | DC | GBC
ISS Pro Evolution 2
Konami – Sportspiel

PC | PS | PS2 | N64 | DC | GBC
Soul Reaver 2
Eidos – Action-Adventure

April 2001

PC | PS | PS2 | N64 | DC | GBC
Banjo – Tooie
Rare/Nintendo – Jump&Run

PC | PS | PS2 | N64 | DC | GBC
Black & White
EA – Strategiespiel

PC | PS | PS2 | N64 | DC | GBC
Die Völker 2
JoWooD/Infogrames – Strategiespiel

PC | PS | PS2 | N64 | DC | GBC
Formel Eins 2001
Sony – Rennspiel

Mai 2001

PC | PS | PS2 | N64 | DC | GBC
Alone in the Dark: A new Nightmare
Infogrames – Action-Adventure

PC | PS | PS2 | N64 | DC | GBC
Evil Twin
Ubi Soft – Jump&Run

PC | PS | PS2 | N64 | DC | GBC
Aidyn Chronicles: The First Mage
THQ – Action-Adventure

PC | PS | PS2 | N64 | DC | GBC
Sky Odyssey
Sony – Flugsimulation

Alle Angaben ohne Gewähr

Text: Frank Glaser, Michael Stapf

COMPUTER Comeback

Mono-Piepser, Farbarmut und fette Pixel: Alte Spiele-Hits schenken pure Urgefühle von Spaß, Action und easy Handling. Das Zauberwort heißt Emulatoren. Sie bringen Oldies gratis auf jeden PC.

„King of Fighters 98": Fight-Action fürs Neo Geo

Genial: „Pole Position" von Namco für die Spielhalle

Seit 25 Jahren existieren auf der Erde Computer- und Videospiele – im Vergleich zu Film und Fernsehen ist interaktive Unterhaltung somit noch ein Baby.

Trotzdem sprechen viele Spieler bereits ehrfürchtig von „Klassikern" und davon, dass „unsterbliche Meisterwerke" viel mehr Spaß bringen können als 3D-beschleunigte Hits des Jahres 2000. Zum Teil haben sie Recht, denn die grafisch abstrakten Meisterwerke der späten 70er und 80er Jahre transportieren Action und Spielspaß ohne audiovisuelle Zugaben. Sie sind leicht zu begreifen und geben Dir ein Urgefühl von Spielmechanik. Genuss pur!

So genannte Emulatoren (siehe Info-Kasten) bringen die Hits der 80er und frühen 90er Jahre zurück auf den Bildschirm. Die cleveren Programme liegen voll im Trend. Wenn Du einen PC und Internet-Zugang hast, kannst Du die alten Klassiker selbst abchecken.

Als die Pixel laufen lernten...

Für eine Reise in die Vergangenheit sprechen viele gute Gründe: Neben unmittelbarem Spielspaß gibt es auch super Spielideen, die nie weitergeführt wurden. Oder Du bist neugierig und willst wissen, wie das Schloss von Lord British aussah, bevor 3D-Optik und Online-Rummel im Rollenspiel „Ultima" Einzug hielten. Oder Du möchtest Dein allererstes Computerspiel (oder das Deines ältesten Bruders...) einfach mal in Originalpracht zocken. Was Du auch willst: **Spaß ist garantiert. Windows-kompatible Emulatoren beamen Dich zurück in eine Zeit, als Spiele noch achtfarbig, piepsig und unkompliziert einsteigerfreundlich waren.**

Die besten Sites für die besten Oldies

www.back2roots.org
Das „Amiga Cultural"-Projekt ist das größte Archiv offiziell freigegebener Spiele für Commodores 16-Bit-Rechner Amiga.

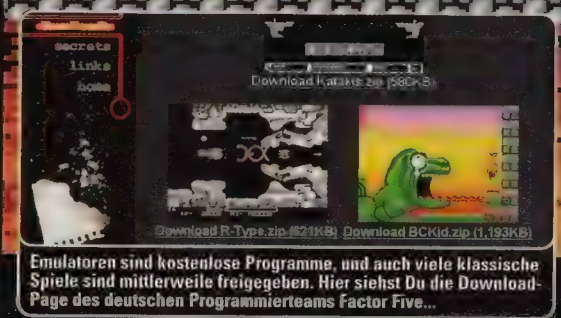
http://home.snafu.de/chicano/
Sammlung von Links und Emulatoren für jedes System, u.a. für Atari und Konsolen von Sega & Co. Sogar das Original-„Pong" von 1972.

www.emulation.ch
Diese Webseite sammelt Klassiker, die von ihren Herstellern in die Freeware- (also Gratis-) Szene entlassen wurden. Darunter sind auch der 8-Bit-Klassiker „The Hobbit" sowie das C-64-„Elite".

www.mame.net
Auf Mame laufen 2000 Spielautomaten von 1974 bis in die 80er Jahre. Ein Traum für Arcade-Fans!

www.c64games.de
Auf den erhabensten aller Home-Computer spezialisiert: Spiele, News-Letter, technische Infos und massig Links rund um den geliebten Brotkasten alias Commodore 64 alias C 64.

Ein Knaller: „Earthworm Jim" für Segas Mega Drive



Emulatoren sind kostenlose Programme, und auch viele klassische Spiele sind mittlerweile freigegeben. Hier siehst Du die Download-Page des deutschen Programmierteams Factor Five...

...und hier die Retro-Seite des englischen Adventure-Spezialisten Revolution. Auf dieser Site findest Du so kostbare Spieleperlen wie „Baphomets Fluch" und „In Cold Blood".

EMULATION: der Klassiker

INFO

Das ist ein Emulator

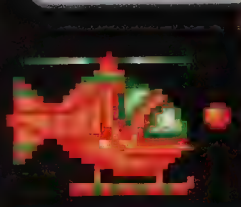
Der Begriff Emulation bezeichnet den „Nachbau" eines alten Spielsystems auf leistungsfähigerer Hardware. Heutige PC haben ja viel mehr Power als Urgesteine wie C 64 oder Super Nintendo. Darum lassen sich deren Grafik- und Soundfähigkeiten auf modernen PC durch gewitzte Software nachahmen – durch die Emulatoren.

Startest Du einen Emulator, verhält sich Dein Rechner (oder ein einzelnes Fenster) exakt so wie die Oldie-Hardware: Chips, Grafik und Sound werden quasi simuliert – nämlich „emuliert".

Ehrgeizige Programmierer schreiben Emulatoren aus Sparsamkeit und Nostalgie – sie wollen trotz Systemumstieg auf gute Software nicht verzichten.

Meist stellen sie ihre Emus kostenlos ins Netz. Dort stürzen sich vor allem Spieler darauf. Statt vom technischen Fortschritt verweht zu werden, erleben Spielklassiker auf diese Weise ein Comeback.

Mittlerweile wird fast jedes System emuliert – von der Ur-Konsole Atari VCS bis hin zu Nintendos N64.



Zum Schießen: der Heli aus „Blood Money" für den Amiga

Der Urahn aller Klassiker: Namcos „Pac-Man" in der Automatenversion

! Die besten Emulatoren werden auf den Seiten 96 und 97 vorgestellt !

Wer einen Emulator installiert, sieht schnell, dass die besten Computer- und Videospiele genau wie gute Filme funmäßig nicht altern. Im Gegenteil: Polygon-Overkill, 16 Millionen Farben und Gigabyte-Umfang sind ebenso wenig Garant für Spannung wie THX und digitale Effekte für gutes Kino.

Die Idee ist es, die zählt: „Ms. Pac-Man", „Lemmings", „Tetris" und die ersten 2D-„Zeldas": Die Spielmechanik legendärer Oldies fesselt unabhängig vom neusten Stand der Technik.

Legal – nicht egal

Die Faustregel: Emus sind legal, nicht jedoch Kopie und Weitergabe der dazugehörigen Programme, der ROMs. **Laut Gesetz steht hinter jedem Spiel der letzten 25 Jahre ein Copyright.** Oft wird das Horten alter 8-Bit-ROMs aber nicht geahndet: Zum einen kümmert viele Hersteller der Vertrieb steinalter Titel nicht, da sie daran längst kein Geld mehr verdienen. Zum anderen ist bei den meisten 80er-Jahre-Marken der Urheber längst nicht mehr bekannt oder nach Konkurs und Geschäftsaufgaben aus der Szene verschwunden.

Andere Spiele wiederum werden bewusst von den Copyright-Besitzern freigegeben, etwa wenn ein Update für den Handel ansteht und die Verbreitung des Oldie-Originals Werbeeffekte verspricht. Neben Firmen sympathisieren viele Einzelprogrammierer der 80er Jahre mit der Emu-Szene: Zusammen mit der Erlaubnis, bestimmte C-64- und Atari-Spiele weiterzugeben, schicken sie den Betreibern entsprechender Sites im Internet kuriose Anekdoten zur Entstehung ihrer Werke.

Schon wegen solcher Texte lohnt sich der Besuch von Emu-Homepages – zugleich bleiben Retro-Fans hier auf der erlaubten Seite des Gesetzes.

Großartige Abenteuer trotz Mickergrafik: Die spartanischen Rollenspielwelten der 80er Jahre wie hier „Ultima 3"

...und hier „Final Fantasy 3" deuten das Abenteuer nur an und lassen Deiner Fantasie jede Menge Bewegungsfreiheit

In den Emu-Archiven schlummern auch viele Kultspiele vergangener Jahre. Hier der NES-Klassiker „Metal Gear"

Text: Winnie Forster

VK& K, Frankfurt

Deutschlands ausgez

GAMESTAR 01/2001, 82%

„[...] Technomage strotzt nur so vor spannenden Aufträgen und jeder Menge versteckter Details“ „Ganz hervorragend ist den Sunflowers-Entwicklern dabei das märchenhafte Flair gelungen.“ „Stark. Stimmig und [illegible]

www.gildenweb.de, 90%

„Technomage sollte sich kein [illegible] Solch hochwertige Kost bekommt man heutzutage nicht all zu oft auf die Festplatte. [illegible]

www.gamesmania.de, 80%

„Hänsel und Gretel sind Backwerk von gestern, Melvin und Talis liegen dagegen voll im Trend. Als moderne Fabel im virtuellen Gewand bezaubert Technomage durch [illegible]“ „Kein anderes Spiel versprüht derart zügellosen Märchenbuch-Charme wie Technomage.“

www.gamesweb.com, 87%

„Technomage hat [illegible] einen unglaublichen Charme, dem sich kaum ein Spieler, ob Anfänger oder Profi, auf die Dauer entziehen kann.“ „Durch den leichten Einstieg und die durchdachte Steuerung ist Technomage ein Spiel, welches nicht nur Profis, sondern auch blutige Anfänger über Stunden fesseln kann.“

BRAVO SCREENFUN, 01/2001, Note 2

„In der hübschen Landschaft verstecken sich massenweise anspruchsvolle, dabei aber immer logische Rätsel und motivierende Minispielchen.“

Powered

Die Comicserie zum Spiel von CARLSEN COMICS

Poster und Postkarten zum Spiel bei CloseUp

Musiksingle in

eichnetes Traumpaar

TechnoMage

DER EWIGKEIT

TM

www.gamez.de, 84%

„Die 3D-[illegible] ein wahrer Genießer-[illegible] zum Leben [illegible]. [...]. Es macht einfach Spaß, dem bunten Treiben zuzuschauen." „Unterstrichen wird das Ganze noch durch die Geräuschkulisse und Musikuntermalung, welche, wie sollte es in einem Märchen-Spiel auch anders sein, einfach zauberhaft ist."

www.daddelnews.de, 92%

„In jedem Bereich ein absolut [illegible] gendes und fantastisches Spiel. Man kann sich kaum davon lösen und will immer wieder in die Welt von Melvin eintauchen."

www.raffs.de, 89%

„Nach Anno 1602 hätte ich nie gedacht, dass es möglich ist, noch einen solchen Hit zu machen." „Ständig kommt der 5-Minuten-Effekt, dass man nur noch schnell die eine Aufgabe lösen will – und dann ist es wieder Mitternacht." „Die Qualität der Videos ist das Beste, was man auf dem PC sehen kann."

Computer BILD Spiele, Note 1,94

„Besonders beeindruckend sind allerdings die Trickfilm-Sequenzen innerhalb des Spiels. Sie erzählen nicht nur wichtige Teile der Handlung, sie sind auch von atemberaubend guter Qualität." „Gefahr und Gefühl, Liebe und Leid, das Spiel bietet all das und noch mehr – nämlich jede Menge Spaß."

PC PLAYER, 01/2001, 81%

„Was sich die Jungs da alles einfallen lassen an motivierenden Puzzles, witzigen Zwischeneinlagen und heiklen Endgegnern!" „Großer Ideenreichtum, viele feine Puzzles."

by:

Offizielles Lösungsbuch von

Vorbereitung

Gewinnspiel mit den neuen ENERGY GUMS von

Katjes

SUNFLOWERS

www.sunflowers.de

www.technomage.de

INFOGRAMES

www.de.infogrames.com

TechnoMage ist eingetragenes Warenzeichen der SUNFLOWERS Interactive Entertainment Software GmbH. TechnoMage © 2000 by SUNFLOWERS Interactive Entertainment Software GmbH

Die große BRAVO SCREENFUN

Wählt ein Motiv für das große Poster in SCREENFUN 5/01! Um Eure Stimme ringen diese zehn taffen Spiele-Schönheiten und ein klasse Game-Guy.

Cybergirls aus PC- und Konsolenspielen haben eine ganze Menge auf dem Kasten und schauen zudem auch noch supersexy aus – die Mädels könnten bei jedem echten Model-Wettbewerb locker mithalten. Warum sich also nicht von staubigen, vergilbten Uralt-Postern trennen und für das Siegermotiv Platz schaffen?

Ihr entscheidet, welches Cybergirl Euch ab 18. April auf dem SCREENFUN-Riesenposter anzwinkert! Schreibt einfach die Nummer des Wunschmodels auf eine Postkarte und schickt sie an: **BRAVO SCREENFUN, Stichwort „Poster", Postfach 200 221, 80002 München.** Ihr könnt Eure Wunschnummer aber auch e-mailen – an *superpreis@screenfun.de* **Einsendeschluss ist der 21. März 2001.** Unter allen Einsendern verlosen wir einen Spiele-PC mit allem Drum und Dran.

Übrigens: Wem keines der Mädels gefällt, der kann ja den außerirdischen Hahn im Korb wählen, den feschen Abe!

1 Regina
Spiel: Dino Crisis
Beruf: Mitglied der Elite Task Force
Alter: 23
Größe: 1,82 m
Besonderheiten: Waffen zu modifizieren ist ihr liebstes Hobby

2 Ulala
Spiel: Space Channel 5
Beruf: Reporterin für „Space Channel 5"
Alter: 22
Größe: Nicht bekannt
Besonderheiten: Beförderung zur Live-Berichterstatterin nach der Gefangennahme aller anderen Reporter, die vor Ort von der Invasion einer Weltraumstation berichteten

3 Kasumi
Spiel: Dead or Alive 2
Beruf: Ninja
Alter: Nicht bekannt – Gerücht: 17
Größe: 1, 57 m
Besonderheiten: Wurde für ein Supermensch-Projekt gefangen genommen und geklont

4 Joanna Dark
Spiel: Perfect Dark
Beruf: Agentin
Alter: 27
Größe: 1,77 m
Besonderheiten: Sehr gute Schützin, arbeitete früher als Bodyguard und Spionin

5 Reiko Nagase
Spiel: Ridge Racer V
Beruf: Boxenluder
Alter: 26
Größe: 1,65 m
Besonderheiten: Ihr Lieblingsspiel ist „Pac-Man". Möchte Astronautin werden

6 Lara Croft
Spiel: Tomb Raider
Beruf: Archäologin
Alter: Mittlerweile 33
Größe: 1,80 m
Besonderheiten: Trotz extremen Erfolgs wird Lara bald ihren Beruf wechseln

Ihr bestimmt, wer gewinnt!

-Poster-Wahl

AKTION!

Unter allen, die uns per Postkarte oder E-Mail ihren Poster-Favoriten verraten, verlosen wir **1 Spiele-PC mit allem Drum und Dran.** Wie man mitmacht, steht links, sowie auf Jackpot-Seite 130.

7 Sophitia Alexandra

Spiel: Soul Calibur
Beruf: Griechische Kämpferin
Alter: 21
Größe: 1,67 m
Besonderheiten: Kleidet sich fast wie ein Funkenmariechen beim Kölner Karneval

8 Claire Redfield

Spiel: Resident Evil: Code: Veronica
Beruf: Studentin
Alter: 19
Größe: 1,69 m
Besonderheiten: Jüngere Schwester von S.T.A.R.S.-Mitglied Chris, der in Raccoon City verschwand

KEINE LUST AUF FRAUEN-POWER? DANN WÄHLT MICH, ICH BIN MINDESTENS GENAUSO SEXY!

9 Cate Archer

Spiel: No one lives forever
Beruf: Geheimagentin
Alter: 25
Größe: Nicht bekannt
Besonderheiten: Wurde mit 14 Jahren Vollwaise und musste sich zwei Jahre lang als Kleinkriminelle durchschlagen. Arbeitet für die Antiterror-Einheit „UNITY"

10 Nina Williams

Spiel: Tekken Tag Tournament
Beruf: Auftragskillerin
Alter: 22
Größe: 1,61 m
Besonderheiten: Irin. Hat ihre Erinnerung verloren

11 Abe

Spiel: Munch's Oddysee
Beruf: Putzknecht auf einem Schlachthof in Oddworld
Alter: Schwer zu sagen
Größe: Noch schwerer zu sagen
Besonderheiten: Hat nur drei Zehen pro Fuß. Benutzt spezielle Sprache wegen vernähter Lippen

Text: Lisa Brack

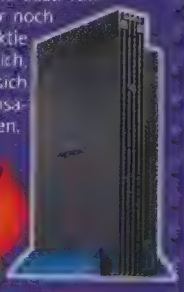
TICKER

Spiele-Downloads

Neues Daddelfutter im Download-Archiv der Spieleseite *www.freeloader.com* – ab sofort locken dort das Gangsterspiel „Grand Theft Auto 2" (Bild unten) und die niedliche Welt der „Creatures". Die Downloads sind bis auf die anfallende Online-Zeit kostenlos. Die Datenpakete stellen aber große Brocken dar: 9,5 MB für „Creatures" und 15,5 MB für „GTA 2".

Keine Preissenkung für PS 2

Sätze, wie „Ha, der Depp gibt 869 Mark aus, statt noch ein bisschen zu warten!" kann man sich sparen. Denn die PS2 wird auf absehbare Zeit leider nicht billiger. Grund dafür sind die hohen Produktionskosten des Geräts, die dazu führen, dass Sony sogar noch zuzahlt. Die Sony-Aktie fiel natürlich ordentlich, aber dafür freuen sich die Japaner über sensationelle Verkaufszahlen.



Gimme more Huhn...

Die zweite „Moorhuhn"-Meisterschaft ist entschieden und die Nummer eins der Großwildjäger auf das digitale Federvieh ermittelt. Der 17-jährige Bernd Wissing aus Bamberg (Foto unten) mit dem Usernamen „Mephistopheles" machte den Hühnern die Hölle heiß, räumte auch im Finale ab und konnte damit einen 50.000 Mark teuren Toyota absahnen.

Rent a DVD

Deine Videothek verleiht kaum DVD-Filme? Dann surf zum DVD-Vermieter *www.verleihshop.de* – der Service ist toll: Bis zu vier DVDs lassen sich pro Lieferung bestellen und sind in ein, zwei Tagen da. Die Leihfrist beträgt eine Woche ab Versandtag. Preis: 7 Mark pro DVD + 6 Mark Versandkosten pro Sendung. Ein frankierter Rücksendeaufkleber liegt bei!

Top 20 DVD

zum Bestellen klicken Sie den Titel an

Position	Titel	Produktionsjahr
1	Magnolia	1999
2	Braveheart - Special Edition	1995
3	Rushhour 2 - Soundtrack	2001
4	Gladiator (2 DVDs)	2000
5	Blues Brothers und ... 2 - Vol.1	

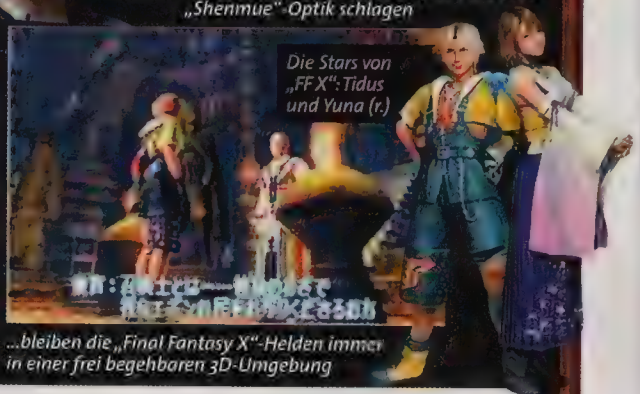
Final Fantasy: Die nächste Generation!

FINAL FANTASY X

ファイナルファンタジーX

Nicht Intro, sondern Spiel: Mit Gesichts- und Lippenanimation will Square die tolle „Shenmue"-Optik schlagen

Fantasiewelt aus einem Guss: Statt zwischen Oberwelt, Dungeon und statischer Arena zu wechseln...



Die Stars von „FFX": Tidus und Yuna (r.)

...bleiben die „Final Fantasy X"-Helden immer in einer frei begehbaren 3D-Umgebung

Text: Winnie Forster

Japanische Fantasy-Fans leben gegenüber ihren europäischen Rollenspielkollegen in der Zukunft: Den grandiosen 32-Bit-Abschluss „Final Fantasy IX" haben die Kids in Tokio längst durchgezockt und warten auf den nächsten Teil.

Erste Infos und Bilder von „Final Fantasy X" gab Square Ende Januar preis. Im Vergleich zum neunten Teil kehrt das Playstation-2-Debüt zum fotorealistischen Stil des achten „FF" zurück. Schluss mit putzig: Sowohl der männliche Held Tidus, Träger eines gestaltwandlerischen Zauberschwerts, als auch die schöne Hexe Yuna sind keine großköpfigen Cartoon-Helden, sondern wirken wie Stars eines Kinofilms.

Erstmals stehen Schauspieler via Motion Capturing Pate und liefern damit die Daten für Gesichtsanimation und Lippen-Synchro. Einen Wechsel zwischen Oberwelt und Kampfbildschirm gibt's nicht mehr: Die gesamte Handlung spielt in der 3D-Umgebung der ersten Bildschirmfotos (s.o.) – die Szenen stammen nicht aus dem Intro, sondern aus dem Spielverlauf.

Der Rollenspielkoloss wird bei uns nicht vor Jahresende erwartet. Infos: *www.finalfantasy.com*

Handy für Soap-Fans

Mobil mit Dr. Gerner

Wahre Anhänger der Kult-Daily-Soap können sich jetzt auch bei der Wahl des Handys outen. Das „GZSZ Free & Easy Set" von E-Plus enthält ein Alcatel One Touch 303 mit extra „GZSZ"-Oberschale und Handytasche.

Das Gerät ist WAP-fähig, hat ein großes Display und ist super ausgestattet. Neben 25 Mark Startguthaben sind 500 WAP-Freiminuten sowie 70 SMSe enthalten. Preis: rund 130 Mark. Info: *www.eplus.de*

Super Fan-Handy zum kleinen Preis: das „GZSZ Free & Easy Set" von E-Plus

Diablo rulez!

Höllischer Umsatzrekord

Grund zum Feiern beim amerikanischen „Diablo II"-Entwickler Blizzard: Das Action-Adventure hat sich weltweit mehr als 2,75 Millionen Mal verkauft. Grund genug, bei der ersten Mission-CD-ROM tüchtig Gas zu geben. „Diablo II – Lord of Destruction" kommt im Frühjahr 2001.

250 neue Gegenstände und neue Charaktere bietet die „Diablo II"-Zusatz-CD-ROM

Zum Mitnehmen

Keine Glotze da? Die Lösung: der PSone-Farbmonitor

Verflixt, gerade bei diesem wichtigen Level rufen die Eltern zum Familienausflug mit dem Auto! Kein Problem für PSone-Besitzer. Sie können nämlich mit dem neuen TFT-Farbmonitor (rund 13 cm Diagonale) und dem mitgelieferten 12V-Autoadapter von Thrustmaster munter in der rollenden Kiste weiterdaddeln. Auch für andere Situationen, in denen es kein TV-Gerät gibt, aber einen Stromanschluss, ist der Monitor besonders praktisch.

Ab März gibt es den Monitor für rund 400 Mark im Fachhandel, etwa bei Media-markt. Infos: http://de.thrustmaster.com

Die Siedler

Jetzt als Sammelfiguren

Pünktlich zum Verkaufsstart von Blue Bytes „Die Siedler IV" können sich Fans des Strategicals ihre Lieblinge auch ins Regal stellen. Als zehn Zentimeter große PVC-Figuren warten ein römischer Zenturio, ein ägyptischer Speerkämpfer, eine Amazone und ein asiatischer Krieger (v.l.).

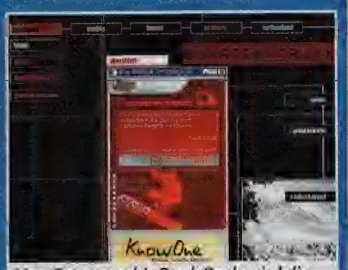
Den nicht ganz billigen Spaß gibt's zum Setpreis von 49 Mark im Softwarehandel oder direkt über *www.bluebyte.net*

Sound für Snowboarder

„Boardertraxx" on Air

Bald wird es Frühling und das heiß geliebte Snowboard muss eingemottet werden. Doch die passende Musik kannst Du Dir das ganze Jahr anhören.

Beim zehnten Ejay NetRadio-Kanal „Boardertraxx" auf *www.* wird die Zeit rund um die Uhr bis zum nächsten Winter versüßt. Dazu [illegible] Snowboardcrossen und [illegible] Surfgefühl ist dabei für Snowboarder [illegible]



Von Crossover bis Punk Rock wird die Boarderszene im Internet gut versorgt

Volle Halle und 20 Stars auf der Bühne

BRAVO SUPERSHOW

Am 17. März ist es wieder so weit. In der Schleyer-Halle in Stuttgart geben sich die Stars wie Guano Apes und Anastacia das Mikro in die Hand. Wer nicht dabei sein kann, schaltet den Fernseher ein: RTL sendet am 24. ab 16.15 Uhr, RTL II am 22.4. und am 6.5.

AKTION!

Keine Tickets mehr bekommen? Neue Chance: Wir verlosen 5 x 2 Eintrittskarten für die „BRAVO SUPERSHOW". Wie Ihr mitmachen könnt, steht auf der Jackpot-Seite 130.

20 Acts auf der Bühne – zur „BRAVO SUPERSHOW" am 17. März in Stuttgart werden 10.000 Fans erwartet

Machtvoll browsen

Möge das Web mit Dir sein!

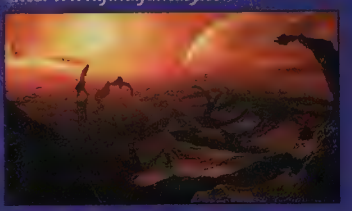
Für alle Fans der abenteuerlichen „Star Wars"-Geschichten um Luke, Leia und Han Solo gibt es jetzt den passenden Internetbrowser. Er benutzt dabei die schon vorhandenen Internetlinks des Internet Explorers weiter. Verfügbar ist er in drei Variationen: „Klassische Trilogie", „Episode I" und „Boba Fett". Download: *www.mediabrowser.com/browsers/lucas/starwars.htm*

„...Dein Browser er ist": Yoda spricht die Wahrheit. Aber was würde Darth Vader dazu sagen?

TICKER

Teurer „Final Fantasy"-Spaß

Wer hätte gedacht, dass ein computergenerierter Film weit mehr Produktionskosten verschluckt als Actionknüller wie „Terminator 2" oder „Matrix"? Das „Final Fantasy"-Movie hat auf jeden Fall bisher satte 137 Millionen Dollar terminiert – und die Werbekosten sind noch nicht berücksichtigt. Mehr Infos zum FF-Film unter *www.finalfantasy.com*



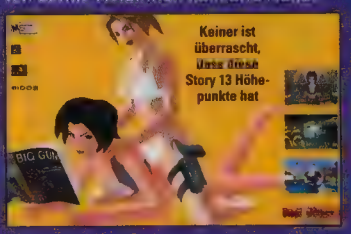
Virtuelle Schmerzen

Du hast schon Bammel vor dem nächsten Zahnarztbesuch? Allein das Geräusch des Bohrers lässt Dir das Blut in den Adern gefrieren? Dann bereite Dich optimal auf den Tag X vor und hör Dir die Geräusche der einzelnen Folterinstrumente in Ruhe daheim an. Die virtuelle Zahnarztsitzung gibt es als Download auf *www.gutezaehne.de/geraeusch.htm*

Gerät	Geräuschart	anhören/download
Rosenbohrer	Betrieb langsam	
Rosenbohrer	Betrieb	
Rosenbohrer	Leerlauf	

„Fear Effect 2" – Prüde USA

Laut dem US-Händlermagazin „Game Week" weigerten sich mehrere Zeitschriften, ein neues Anzeigenmotiv (siehe Bild) für das PS-Spiel „Fear Effect 2" von Eidos abzudrucken. Auslöser der Erregung sind die offensichtlich der gleichgeschlechtlichen Liebe zugeneigten Comic-Heldinnen Rain und Hana.



Internet-Taschengeldkonto

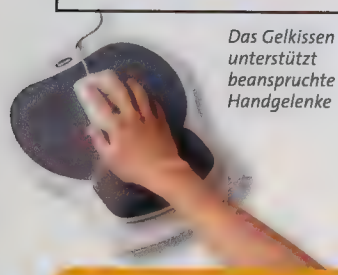
Wer im Web einkaufen will, braucht zumeist eine Kreditkarte. Bei Minderjährigen schaut's da düster aus. Anders bei *www.4kidz.de* – hier überweisen die Eltern das Taschengeld von ihrem Konto auf ein virtuelles Konto bei der Deutschen Bank 24. Nun kannst Du selbständig im Shop Markenartikel kaufen, zum Beispiel von Nintendo oder Revell.

Unsere 1-Top 10
der letzten drei Monate

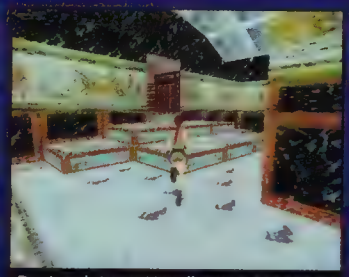
Dino Crisis 2	PS	Action-Adv.
FIFA 2001	PC/PS/PS2	Sportspiel
Final Fantasy IX	PS	Rollenspiel
Grandia 2	DC	Rollenspiel
Jet Set Radio	DC	Actionspiel
Phantasy Star Online	DC	Rollenspiel
Shenmue	DC	Adventure
Tekken Tag Tournament	PS2	Fightspiel
Tony Hawk's Pro Skater 2	PS	Sportspiel
The Legend of Zelda: Majora's Mask	N64	Action-Adv.

Ruhe sanft
Mauspad mit Gelkissen

Während sich Tennisspieler mit einem Tennisarm plagen, klagen Computerbesitzer oft über Gelenkschmerzen in ihrer Maushand. Das Easy Glide Mauspad von Fellowes (*www.fellowes.com*) schafft Abhilfe. Dein Handgelenk liegt auf einem bequemen Gelkissen, das sich frei bei allen Mausführungen mitbewegt – allerdings lärmt das kräftig! Das Gelbettchen ist für rund 55 Mark im Fachhandel erhältlich.



Das Gelkissen unterstützt beanspruchte Handgelenke

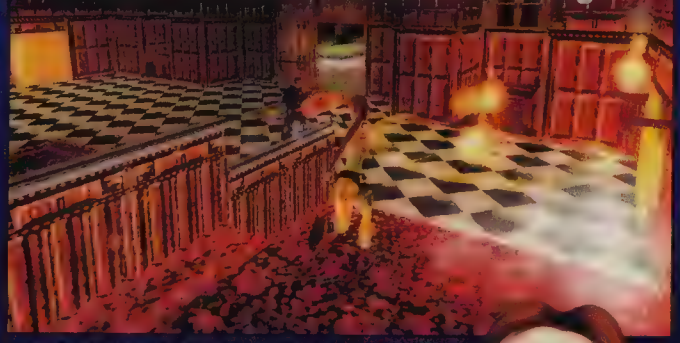


Der Level „Laras Haus": von SCREENFUN-Illustrator Horst „Hokolo" Kolodziejczyk

Brummm! Volle Kanne durch den selbst gebauten Level

Wie man mit diesem Editor umgeht, erfährst Du in der SCREENTRIX

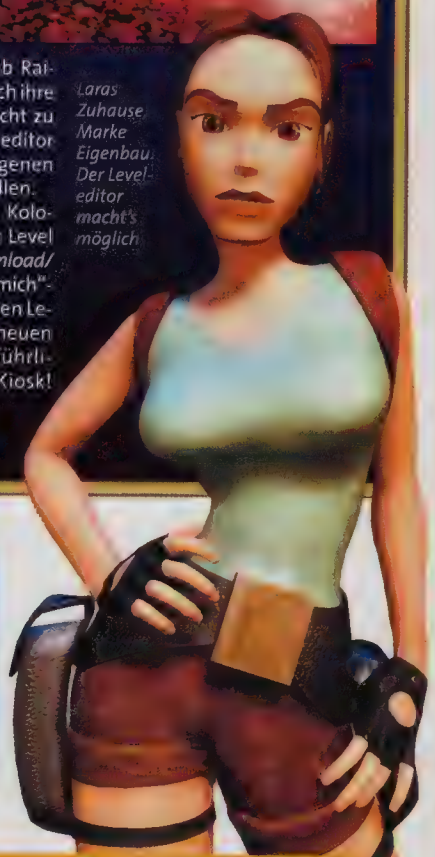
Lara für immer
Mit dem „Tomb Raider"-Leveleditor lassen sich unendlich viele neue Abenteuer erzeugen



Lara Croft hat ihr letztes „Tomb Raider"-Abenteuer bestanden, doch ihre Reisen sind damit noch lange nicht zu Ende. Mit dem beigefügten Leveleditor können sich alle Fans ihren eigenen Traum vom Lara-Abenteuer erfüllen.

SCREENFUN-Illustrator Horst Kolodziejczyk macht es vor – seinen Level gibt's bei *www.hokolo3d.de/download/Larashaus.zip* (unbedingt die „Liesmich"-Datei lesen). Wer sich selbst an den Levelbau wagen will, findet in der neuen BRAVO SCREENTRIX einen ausführlichen Workshop – ab 4. April am Kiosk!

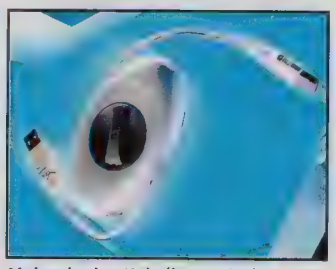
SCREENTRIX



Laras Zuhause Marke Eigenbau: Der Leveleditor macht's möglich

Easy ans Netz
Netzwerk mal ohne Karte

Mit der USB-NET von Vivanco schließt Du Deinen PC einfach an ein vorhandenes Netzwerk – Du brauchst nicht mal eine Netzwerkkarte. Bis zu 16 PC lassen sich außerdem direkt mit den unscheinbaren Kabelboxen verbinden. Die USB-NET gibt es ab sofort für 120 Mark. Info unter: *www.vivanco.de*



Mehr als eine Kabelbox: Mit der USB-NET hängt man sich einfach ans Netz

Günstig ins Netz

Immer noch nicht drin? In der Tabelle findest Du die günstigsten Internet-Provider. Welches Angebot für Dich am besten passt, hängt davon ab, wie viel Zeit Du monatlich im Netz verbringst. Der obere Tabellenteil zeigt Preise für eine durchschnittliche Surfzeit von 5 bis 50 Stunden. Die Telefonkosten sind bei allen Anbietern inbegriffen.

Unbegrenzt surfen

Wer über 50 Stunden pro Monat im Netz verbringt, wählt am besten eine Flatrate. Bei diesen Angeboten zahlst Du eine monatliche Pauschale, die für unbegrenzte Surfzeit inklusive Telefonkosten gilt.

Anbieter & Tarif	Monatliche Grundgebühr	Preis pro Online-Minute	Gesamtkosten online	Info-Telefon
Comundo	entfällt	1,8 Pf (25 Stunden mindestens)	54,00 DM	(0180) 553 44 55
Freenet Power	entfällt	1,9 Pf (20 Stunden mindestens)	57,00 DM	(0180) 373 36 38
Arcor Power	entfällt	1,9 Pf (20 Stunden mindestens)	57,00 DM	(0800) 107 08 00
CompuServeOffice	entfällt	1,9 Pf (von 9 -18 Uhr)	22,80 DM	(0800) 511 17 77
Freenet Power	entfällt	1,9 Pf (20 Stunden mindestens)	22,80 DM	(0180) 373 36 38
Arcor Power	entfällt	1,9 Pf (20 Stunden mindestens)	22,80 DM	(0800) 107 08 00
Talknet Adweb	entfällt	1,48 Pf (nur 15 Stunden/Monat)	4,44 DM	(0180) 538 38
Callando Call by Call	entfällt	2,49 Pf (2 Freistunden/Monat)	4,48 DM	(0190) 82 60 22
CompuServeOffice	entfällt	1,9 Pf (von 9 -18 Uhr)	5,70 DM	(0800) 511 17 77

50 Stunden Surfzeit

20 Stunden Surfzeit

5 Stunden Surfzeit

Anbieter & Tarif	Einrichtungsgebühr	Kündigungsfrist	Mindestlaufzeit	Preis pro Monat	Info-Telefon
Talknet Flatrate*	59,90 DM	30 Tage**	6 Monate	77,77 DM	(0180) 538 38
AOL Flat	entfällt	3 Monate**	1 Jahr	78 DM	(0800) 51 11 222
T-Online Flat	entfällt	6 Werktage**	1 Jahr	79 DM	(0800) 33 05 500

unbegrenzte Surfzeit

*Mo-Fr von 18-9 Uhr, sonst ganztägig · **Nach Ablauf der Mindestlaufzeit · Stand: Anfang Februar 2001 · alle Angaben ohne Gewähr

Star Wars: Episode II

Erste Fotos vom Set

Wohl kaum ein Filmspektakel produziert mehr Gerüchte als George Lucas' legendärer Sternenkrieg. Nachdem die Hauptdarsteller nun feststehen, wird umso heftiger über Nebenrollen diskutiert. Unter anderem sind Jackie Chan und Gabriel Byrne („Stigmata") im Gespräch. Aber auch die Bilderflut häuft sich. Setfotos und Spypics findet Ihr unter *www.movie-inside.de*

George Lucas (r.) bespricht die nächste Szene. Dabei: Samuel L. Jackson (2. v. l.)

Alte Blechkumpels: Das lustige Roboterduo C-3PO (r.) und R2-D2 ist wieder dabei

Mitarbeiter/in gesucht

Der Leserservice braucht Verstärkung!

Damit Eure Briefe, E-Mails und Trix-Anfragen noch schneller beantwortet werden, suchen wir ab sofort eine/n Mitarbeiter/in für unser Team. Voraussetzungen: Alter mindestens 18 Jahre, abgeschlossene Schulausbildung, fundiertes Wissen über PC- und Konsolenspiele sowie das Internet, Kenntnisse in den Programmen Word, Access und Excel.

Wer Interesse und Teamgeist mitbringt, bewirbt sich schriftlich mit vollständigen Unterlagen bei:

Heinrich Bauer Smaragd KG, Verlagsleitung / Personalwesen, Charles-de-Gaulle-Str. 8, 81737 München

So könnte Euer Arbeitsplatz aussehen: Es stapeln sich Briefe von interessierten Lesern, das Hotline-Telefon klingelt, ein Schwung E-Mails wartet auf kompetente Antwort – ein Job für Checker!

„Black & White" für PS

Das Strategie-Highlight kommt jetzt auch für Sonys Auslaufkonsole

Die Lionhead Studios basteln schon seit Jahren am Echtzeit-Strategiespiel „Black & White". Für die meisten Strategiefans hat das Warten ein Ende: Die PC-, Playstation-2- und Dreamcast-Versionen sollen im April in unseren Läden stehen. Die ganz frisch angekündigte Version für die original Playstation folgt nun, mit reduzierter Grafik, im Sommer.

Im Sommer gibt's das neue Echtzeit-Strategical auch für Playstation-Fans

SEGA denkt um

Spiele für die Konkurrenz

Videospiel-Urgestein Sega fährt eine neue Politik. Als Erstes hat der japanische Dreamcast-Hersteller die Produktion seiner leistungsstarken Konsole eingestellt. Verkauft werden jetzt die umfangreichen Lagerbestände.

Zudem hat sich Sega entschieden, eigene Spiele nicht nur für Dreamcast und PC zu veröffentlichen. Jetzt werden auch die Konsolen der Konkurrenten wie Nintendo und Sony bedient. So erscheint „Crazy Taxi" für die PS2, „Chu Chu Rocket" für Game Boy Advance. „Virtua Fighter X" soll für Microsofts Xbox kommen. Mehr Titel sind geplant.

Baut bald auch auf Sonys PS 2 Unfälle: Axel in seinem crazy Taxi

Optisch soll „Crazy Taxi" auf der PS2 noch mehr Effekte bieten als die DC-Variante

„Chu Chu Rocket": Hier das erste Bild der bestätigten Game-Boy-Advance-Version

Herr der Ringe

Der erste Kinotrailer

Der 1:16 Minuten lange Trailer ist gespickt mit vielen schönen Filmszenen. Zu finden auf *www.lordoftherings.net/join/realchannel/trailerdownload.html*

TICKER

Party on, Sims!

Der „Sims"-Erfolg ist nach wie vor überwältigend – und Anlass für Maxis, eine neue Zusatz-CD aufzulegen. In „Die Sims – Party ohne Ende" geht's nur ums Feiern. Da kannst Du Feten schmeißen, Raves organisieren und passendes Mobiliar kaufen. Neue Charaktere finden sich natürlich auch.

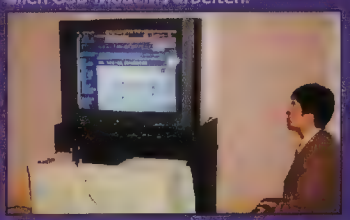
Ab April geht's los. Eine Online-Variante der „Sims" ist auch in Arbeit, wird aber nicht vor Ende des Jahres fertig.

Digimon – Der Film

Nach den Pokemon stürmen nun auch die Digimon vom Heimkino auf die mächtige Kinoleinwand. Im 88-minütigen Zeichentrickabenteuer muss Diabormon bekämpft werden. Das üble Monster hat die weltweite Internetkommunikation unter seiner Kontrolle. Filmstart ist der 8. März. Infos: *www.foxkids.com/tvshows/digimon/digimonmovie*

PS2 geht ins Internet

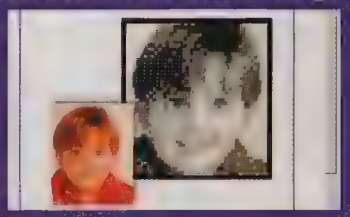
Neben Modems soll die PS2 nach Plänen von Sony auch über Breitband-Adapter mit integrierter Festplatte onlinefähig werden. Auf der Messe E3 im Mai wird es weitere Details geben. Unterdessen entwickelt Planetweb (*www.planetweb.com*) einen Webbrowser und einen MP3-Player für die PS2. Der Browser soll mit allen USB-Modems arbeiten.



Persönliches Foto-Mosaik

Die dänische Steinchen-Firma Lego bietet an, nach einem persönlichen digitalisierten Bild ein Graustufen-Mosaik aus 2000 kleinen Legostücken herzustellen.

So geht's: Im Shop unter *www.lego.com* das Lego Mosaic mit dem Service „Brick-o-Lizer" bestellen, dann das digitalisierte Bild an den „Brick-o-Lizer" senden und nach Geschmack noch bearbeiten. Für rund 70 Mark erhältst Du dann Dein Mosaik in Schwarzweiß mit Bauanleitung.



Ihr habt gewählt: Eure Top 10!

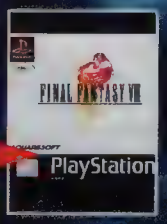
BRAVO TV
SONNTAG, 4.3.
BRAVO TV
Nicht verpassen: Eure Top 10!

1 Die Sims

2 Tony Hawk's Pro Skater 2

3 Age of Empires II: The Age of Kings

BRAVO SCREENFUN
AKTION!
Schickt uns eine Postkarte mit Euren 5 Lieblingsspielen (mit System-Angabe). Unter allen Einsendern verlosen wir 1 Jahres-Abo für je ein Spiel nach Wahl pro Monat. Mehr dazu steht auf Seite 130.

1	(1)	**Die Sims** MAXIS/EA – PC Auf der Karriereleiter sind die Sims ganz oben zu finden. Seit vier Monaten Platz 1!	
2	(2)	**Tony Hawk's Pro Skater 2** NEVERSOFT/ACTIVISION – PC, PS, DC, GBC Mit rund 100 Rampen, Funboxes und Rails baut Ihr einen eigenen 3D-Skatepark	
3	(3)	**Age of Empires II** MICROSOFT – PC Bis zu neun Spieler können im Multiplayer-Modus um die Weltherrschaft kämpfen	
4	(4)	**Final Fantasy VIII** SQUARESOFT – PC, PS Söldner Squall und Prinzessin Rinoa behaupten ihre Vorherrschaft auf Platz 4	
5	(5)	**Diablo II** BLIZZARD/HAVAS – PC Ist das Spiel um die Welt der ewigen Verdammnis auf diesen Platz verdammt?	
6	(6)	**Tekken 3** NAMCO/SONY – PS Ein Webbesuch bei den Kämpfer-Beautys lohnt sich – auf www.gamebabes.de	
7	(13)	**C&C: Alarmstufe Rot 2** WESTWOOD STUDIOS/EA – PC Denkmalschutz? Pah! Eiffelturm, Pentagon, Freiheitsstatue – alles wird zerbombt!	
8	NEU!	**Zelda: Majora's Mask** NINTENDO – N64 Mit diesem Action-Adventure holt Nintendo alles aus seinem 256-MBit-Modul	
9	(18)	**Half-Life (dt. Version)** VALVE/SIERRA – PC Den SCREENFUN-Level zum Spiel gibt's als Download bei www.hbv.de/screenfun	
10	(21)	**Tomb Raider IV** CORE DESIGN/EIDOS – PC, PS, DC Lara hangelt sich trotz des Nachfolgers mit Teil 4 wieder in die Charts zurück	

System

PC

1	**Die Sims** MAXIS/EA Simulation – ca. 75 DM	
2	**Age of Empires II** MICROSOFT Strategiespiel – ca. 75 DM	
3	**Tony Hawk's Pro Skater 2** NEVERSOFT/ACTIVISION Sportspiel – ca. 60 DM	
4	**Diablo II** BLIZZARD/HAVAS Action-Rollenspiel – ca. 70 DM	
5	**C&C: Alarmstufe Rot 2** WESTWOOD STUDIOS/EA Echtzeit-Strategie – ca. 80 DM	

PLAYSTATION

1	**Tony Hawk's Pro Skater 2** NEVERSOFT/ACTIVISION Sportspiel – ca. 75 DM	
2	**Final Fantasy VIII** SQUARESOFT Rollenspiel – ca. 50 DM	
3	**Tekken 3** NAMCO/SONY Fightspiel – ca. 45 DM	
4	**Metal Gear Solid** KONAMI Action-Adventure – ca. 45 DM	
5	**Gran Turismo 2** 989 STUDIOS/SONY Rennspiel – ca. 45 DM	

NINTENDO 64

1	**The Legend of Zelda: Majora's Mask** NINTENDO Action-Adventure – ca. 130 DM	
2	**Zelda 64: Ocarina of Time** NINTENDO Action-Adventure – ca. 110 DM	
3	**Perfect Dark** RARE/NINTENDO 3D Shooter – ca. 110 DM	
4	**Pokémon Stadium** NINTENDO Strategiespiel – ca. 120 DM	
5	**Pokémon Snap** NINTENDO Actionspiel – ca. 110 DM	

Top 20

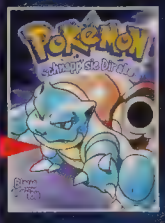
11 GTA 2
DMA DESIGN/ROCKSTAR – PC, PS, DC, GBC
(8) *Der dritte Teil (im Herbst 2001) wird endlich mit einer 3D-Grafik aufwarten*

12 Metal Gear Solid
KONAMI – PC, PS, GBC
(11) *Snake-Fans warten auf die erste spielbare Demo von Teil 2 des Agententhrills*

13 Gran Turismo 2
989 STUDIOS/SONY – PS
(9) *Die Benzinpreise steigen – und dem erstklassigen Rennspiel geht der Sprit aus*

14 Tomb Raider: Die Chronik
CORE DESIGN/EIDOS – PC, PS, DC
NEU! *Mit dem starkem Leveleditor und etwas Geduld baut man die eigene Lara-Welt*

15 Zelda 64: Ocarina of Time
NINTENDO – N64
(7) *Oops, es geht abwärts. Dafür feiert „Majora's Mask" mit Platz 8 Chartspremiere*



16 Pokémon Rot/Blau
NINTENDO – GB
(10) *Auf Nimmerwiedersehen? Oder können sich die Pocket Monster noch aufrappeln?*

17 RollerCoaster Tycoon
MICROPROSE – PC
(26) *Rummel auf dem Rummelplatz! Die Simulation hat's wieder in die Charts geschafft*

18 RE 3: Nemesis (dt. Version)
CAPCOM/EIDOS – PC, PS, DC
(16) *Hat sich Agentin Jill mit dem T-Virus infiziert und braucht eine Top-20-Auszeit?*

19 Perfect Dark
RARE/NINTENDO – N64
(12) *Wer Heldin Joanna als Postermotiv haben will: Auf Seite 16/17 gibt's 'ne Wahlaktion!*

20 FIFA 2001
EA SPORTS – PC, PS, PS2
NEU! *Warum EA wohl ausgerechnet die graue Eminenz „Loddar" aufs Cover platzierte?*

Spiele für die Insel

WELCHE DREI SPIELE WÜRDEST DU MITNEHMEN?

Stefan Kretzschmar

Der Handballstar (28) kann den PS2-Rummel nicht verstehen

Der „deutsche Dennis Rodman" vom Sportclub Magdeburg und Nationalteam-Spieler mag's körperbewusst: Seinen mit 14 Tattoos und sieben Piercings verzierten Body zeigte er im Otto-Katalog, für Nike und gar im Playboy! Und das Metal-Magazin „MTV Sushi" moderiert er schon mal nackt in der Badewanne. Mehr über ihn? Auf *www.stefan-kretzschmar.de*

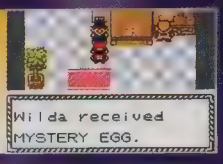
1 Age of Empires II (PC)
Strategie ist beim Handball nicht wegzudenken – genau wie bei diesem PC-Klassiker

2 Mario Golf (N64)
Wenn „Kretzsche" nicht mit Mario auf dem N64 einputtet, steht er selbst auf dem Platz

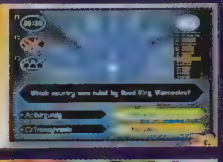
3 Mario Party 2 (N64)
Ob virtuell oder bei der Weltmeisterschaft in Frankreich, der Handballpunk ist ein Partylöwe

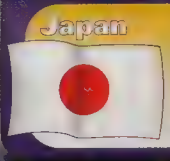
No1 Internationale Charts

Pokémon Silber
NINTENDO – GB
Genre: Adventure
Steter Schlagabtausch bei dieser Edition: Gold gibt die Führung an Silber ab

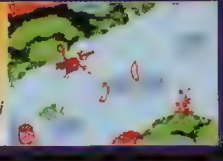


Who wants to be a Millionaire
DISNEY SOFTWARE – PC, PS, DC, GBC
Genre: Quizspiel
Den Inselbewohnern macht's Spaß – auch wenn's hier nix zu gewinnen gibt



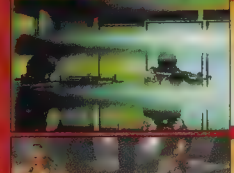


Donkey Kong 2001
RARE/NINTENDO – GBC
Genre: Jump&Run
Das affenstarke Game-Boy-Remake ist bei uns als „Donkey Kong Country" bekannt



most Wanted

Spiele, auf die alle warten



1 Metal Gear Solid 2
KONAMI – PS2
Genre: Action-Adventure
Erscheinungstermin: Ende 2001

2 Buffy: Im Bann der Dämonen
FOX INTERACTIVE – PC, PS, DC
Genre: Action-Adventure
Erscheinungstermin: Mai 2001

3 Myst III: Exile
BRODERBUND – PC
Genre: Adventure
Erscheinungstermin: April 2001

DREAMCAST

1 Shenmue
AM2/SEGA
Adventure-Rollenspiel – ca. 100 DM

2 Virtua Tennis
SEGA SPORTS ARCADE
Sportspiel – ca. 85 DM

3 Crazy Taxi
SEGA
Rennspiel – ca. 80 DM

4 RE: Code: Veronica
CAPCOM/EIDOS
Action-Adventure – ca. 90 DM

5 Tony Hawk's Pro Skater 2
NEVERSOFT/ACTIVISION
Sportspiel – ca. 85 DM

GAME BOY

1 Pokémon Rot/Blau
NINTENDO
Adventure – ca. 60 DM

2 Pokémon Gelb
NINTENDO
Adventure – ca. 60 DM

3 Pokémon Pinball
NINTENDO
Flippersimulation – ca. 70 DM

4 Dragon Quest Monsters
ENIX/EIDOS
Adventure – ca. 65 DM

5 Harvest Moon GB
NINTENDO
Simulation – ca. 65 DM

So bewertet BRAVO SCREENFUN

Alles hübsch auf einen Blick: Unser Wertungskasten enthält wichtige Informationen zu jedem getesteten Spiel. Auf dieser Seite erfahrt Ihr genau, wie er aufgebaut ist.

So viele Spiele, so wenig Geld! Damit Ihr Eure knappe Barschaft auf keinen Fall für langweilige Software-Gurken vergeudet, checkt das SCREENFUN-Test-Team alle wichtigen neuen Spiele auf Herz und Nieren. **Am Ende jeder Besprechung informiert Euch ein kleiner Bewertungskasten über die wichtigsten technischen Voraussetzungen und Einzelheiten des Spiels.** Die genaue Bedeutung dieser Informationen könnt Ihr auf dieser Seite nachlesen.

Noch ein Wort zur Bewertung: Egal, ob ein Spiel 80 Mark oder 140 Mark kostet, es wird gleich streng bewertet. **Leicht abgewandelte Bewertungskästen findet Ihr übrigens auch in den Rubriken „Hardware", „Software", „Kino", „TV" und „Connections".** Alle getesteten Spiele erscheinen – soweit nichts Spezielles vermerkt wird – im selben Monat wie das Heft.

Die Systeme

Im roten Kästchen steht, für welches System SCREENFUN das Spiel im Heft getestet hat.

PC: MS-DOS- und Windows-Rechner
PS: Sony Playstation und PSone
PS2: Sony Playstation 2
GB: Game Boy
DC: Sega Dreamcast
GBC: Game Boy Color
N64: Nintendo 64

In der Rubrik „Angespielt" sind alle Systeme, für die das Spiel erscheint, orange markiert.

Systemanforderungen

PC-Besitzer finden hier Informationen, ab welcher technischen Ausrüstung das Spiel vernünftig läuft. *Min.* steht für die Minimal-Ausrüstung, *Empf.* für die empfohlene Ausstattung. Weniger Rechenpower sollte Euer PC nicht haben, sonst leidet der Spielspaß. Konsolenbesitzer erfahren hier, ob das Spiel zusätzliche Hardware wie zum Beispiel Spezial-Joypads oder Memory Cards unterstützt.

Deutsch, Englisch oder Japanisch?

Steht hier ein „D", haben wir die deutschsprachige Version getestet. „E" dagegen steht für „englischsprachig". Bei „E/D" wird zwar eine englische Version (bzw. J/D = japanische) getestet, doch eine deutsche Version folgt.

Der Preis

Hier erfahrt Ihr, wie viel Ihr auf den Tisch blättern müsst. Da die Preise je nach Händler erheblich schwanken, geben wir die unverbindliche Preisempfehlung des Herstellers an.

Wer sich ein bisschen umsieht und vergleicht, kommt mit ein wenig Glück billiger an die Spiele.

Die Macher

Wer war's? Insider erkennen vielleicht den Namen einer bekannten Programmierfirma wieder. Doch Vorsicht: Ein wohlklingender Herstellername macht noch lange kein gutes Spiel.

Die Spieler

Hier steht, wie viele Spieler gleichzeitig rankönnen – die entsprechende Anzahl von Gamepads oder Joysticks vorausgesetzt. Wir lassen es gelten, wenn man an einem PC (auf geteiltem Bildschirm), im speziellen Internet-Modus oder per PC-Netzwerk gleichzeitig spielen kann.

Bereits getestete bzw. geplante Versionen des Spiels

Getestet: Hier nennen wir die Noten von Versionen für andere Systeme, die wir bereits im Heft getestet haben.

Geplant: Hier steht, für welches System bzw. welche Systeme das getestete Spiel noch erscheinen soll.

Grafik

Augenschmaus oder Pixelmus? Hier erfahrt Ihr, wie die Grafik im Vergleich zu Genrekollegen bei typischer Hardware benotet wurde.

Sound

Musik und Soundeffekte können zu Höchstleistungen anspornen, unbeachtet dahinplätschern oder gar langweilen. Hier gibt's Noten für die Noten.

Dauerspaß

An dieser Stelle erfahrt Ihr, ob das Spiel auf Dauer Spaß macht. Gibt es mehrere Spielvarianten, alternative Lösungswege oder gar einen Editor für die Eigen-Kreationen?

Das hat uns gefallen

Diese Vorzüge haben dem SCREENFUN-Test-Team besonders gut gefallen.

Das hat uns nicht gefallen

Von bösen Fehlern bis zu kleinen Mängeln listen wir auf, was uns am Spiel missfallen hat.

Das Fazit

Knapp und knackig: Das Fazit erklärt in Kürze, was Ihr von dem Spiel zu erwarten habt.

Die SCREENFUN-Note

Am Ende aller Tage wird streng bewertet. Die Note sagt Euch, wie viel Spaß das Spiel unterm Strich bringt. Wie in der Schule geht es von der begehrten Eins bis zur Sechs runter.

Die BRAVO SCREENFUN-Noten

1 – Sehr gut
Worauf wartet Ihr noch? Ein Überflieger, der Euch auf keinen Fall entgehen sollte.

2 – Gut
Kein Pflichtkauf, aber ein gutes Spiel, das Ihr Euch ruhigen Gewissens zulegen könnt.

3 – Befriedigend
Durchschnitt. Kann wegen des Themas oder einzelner Stärken für Euch interessant sein.

4 – Ausreichend
Ab hier heißt es „Na ja". Nur für eingefleischte Fans des Genres lohnt sich der Kauf.

5 – Mangelhaft
Knapp vor dem Stromausfall. Software, die ihr Geld auf keinen Fall wert ist.

6 – Ungenügend
Grottenschlechter Software-Müll, um den Ihr besser einen weiten Bogen macht.

Die Genres

Rollenspiel mit Adventure-Einschlag oder Strategie-Jump&Run? Damit keine Verwirrung aufkommt, findet Ihr in diesem Lexikon die wichtigsten Spiele-Genres.

ADVENTURE

Adventures sind Knobelspaß, eingebettet in eine spannende Geschichte. Hervorragend: die „Monkey Island"-Serie und „Grim Fandango".

ACTION-ADVENTURE

Hier geht's actionreich zu. Zu empfehlen: „Dino Crisis 2", „Metal Gear Solid", „Resident Evil 3" (dt. Version) sowie die Serien „Zelda" und „Tomb Raider".

3D-SHOOTER

Schnelle Baller-Action aus Sicht des Spielers. Mit die besten: die „Turok"-Serie, „Unreal", „Unreal Tournament", „Half-Life" (dt. Version) und „Perfect Dark".

FIGHT

Wer legt sein Gegenüber zuerst auf die Matte? „Soul Calibur", „Dead or Alive 2" sowie Serien wie „Tekken", „Street Fighter" und „Ready 2 Rumble Boxing" machen vor allem zu zweit Spaß.

SPORT

Ob Fußball, Basketball oder Eishockey: Sportarten aller Art werden simuliert. Exzellent: „Tony Hawk's Pro Skater 2", „Virtua Tennis" sowie die Serien „FIFA", „NHL" und „NBA" von EA Sports.

SIMULATIONEN

Ob Renn-, Flug- oder Wirtschaftssimulation – diese Spiele bieten ein Höchstmaß an Realismus. Zu empfehlen: „Gran Turismo 2" und „Grand Prix 3", „Falcon 4.0", „Die Sims" und die „SimCity"-Reihe.

RENNSPIELE

Diese Raser sind eine Klasse für sich! Empfehlenswert: „Ridge Racer 64", „Formel Eins 2000", „MSR" und die Serien „Need for Speed" und „WipEout".

ROLLENSPIELE

Mit einer Heldengruppe streift Ihr durch ferne Länder und kämpft mit Monstern. Referenzklasse: „Diablo II", die „Final Fantasy"- Serie, „Deus Ex" und „Baldur's Gate 2".

JUMP & RUN

Geschick und genaues Timing sind hier gefragt. Sehr gute Vertreter: „Banjo – Kazooie", „Donkey Kong 64", „Rayman 2" plus die Hit-Serien „Spyro", „Super Mario" und „Crash Bandicoot".

STRATEGIE

Bei diesen Spielen sind Taktik und Planung unerlässlich – oft finden sie in Echtzeit statt. Die Prominenz: die Serien „Command & Conquer", „Age of Empires" und „Die Siedler" sowie die Spiele „Commandos" (dt. Version) und „Anno 1602".

SONSTIGE

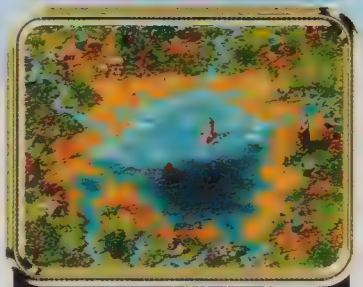
Puzzles, Flipper, Karten-, Brett- und Billardspiele, Knobel- und Geschicklichkeitsspaß (wie etwa „Crash Bash") machen die Vielfalt komplett. Und manche Spiele lassen sich beim besten Willen keinem bestimmten Genre zuordnen, zum Beispiel „Beatmania".

Disney
PC CD ROM
GAME BOY COLOR
Dreamcast
ACTION GAME
Disney's 102 Dalmatiner
PlayStation
Disney
GAME BOY COLOR
GESUCHT
PSX/DC AB 19.01.2001
PC/GBC AB 08.02.2001
JETZT BIST DU FELLIG!
Rette sich, wer kann! Die kaltschnäuzige Cruella De Vil braucht 102 Welpen für ihren Dalmatinermantel. Dafür will sie deiner Familie und deinen Freunden das Fell über die Ohren ziehen! Als mutiger Dalmatinerwelpe rennst, springst, bellst, buddelst, schnüffelst und paddelst du durch 16 Level und 4 Mini-Spiele! Eine fantastische Mission mit vielen Bekannten aus dem Kinoabenteuer. Erhältlich für PC, PlayStation, Game Boy Color und Dreamcast und als Junior Game mit 5 lustigen Spielen auf PC.
EIDOS
ACTIVISION
Disney INTERACTIVE
© Disney
and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc
NINTENDO®, GAMEBOY™ AND ® ARE TRADEMARKS OF NINTENDO CO
© SEGA and Dreamcast are registered trademarks or trademarks of Sega
www.disney.de/DisneyInteractive/

Endlich siedeln sie wieder: Blue Byte lässt die arbeitsame Rasselbande erneut auf Eure PC los – und sie haben ein paar Überraschungen dabei...

Wenig Kohle bei den Maya: Der Gebirgszug wurde von den hauseigenen Geologen total umgegraben

Zauberei: Die Auswahlliste des römischen Priesters ist wunderschön lang



Nette Idee: Wer um den See zwölf Zierobjekte platziert, wird belohnt

DIE SIEDLER V

Lange genug gewartet haben die Fans ja – bereits für Weihnachten war es fest versprochen, doch erst jetzt sind Blue Bytes heiß ersehnte vierte „Siedler" eingetrudelt. Trotz der Verspätung haben Freunde der Wuselzwerge ganz viel Grund zu feiern: Das Spiel ist rundum gelungen.

Auf den ersten Blick scheint die Verwandtschaft mit „Die Siedler III" allzu groß. „Das is' ja doch nur 'ne Zusatz-CD!" unken Unwissende. Doch weit gefehlt. **Schon nach wenigen Sekunden werden die großen technischen Neuerungen offenbart, die das neue „Siedler" noch spielenswerter machen. Super hilfreich ist die Zoomfunktion, die es jetzt endlich erlaubt, das Spielfeld stufenlos zu vergrößern oder zu verkleinern.** Mit dem Mausrad oder einer Mausbewegung bei gedrückten Maustasten stellen alle Strategen jetzt endlich die optimale Mischung zwischen Übersichtlichkeit und Detailverliebtheit ein.

Spielerisch geht Blue Byte ebenfalls neue Wege. Für Neueinsteiger gibt es satte zwölf Tutorial-Missionen. Dort wird der Spieler von der ersten Hütte über Handelsmöglichkeiten bis hin zum Siedler-Karren und dem Kampf gegen das dunkle Volk auf alle möglichen Situationen eingestellt. Selbstverständlich spielt das dunkle Volk eine zentrale Rolle im neuen „Siedler".

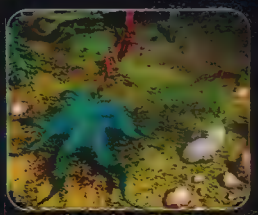
Für die drei spielbaren Völker – die Wikinger, die Maya und die Römer – gibt es je eine Kampagne mit drei recht großen Missionen. Herzstück ist jedoch die Kampagne gegen das dunkle Volk. Hier kämpfst Du Dich mal mit diesem, mal mit jenem Volk durch zwölf teils sehr große Missionen.

Urgemütlich sieht's bei den Wikingern aus. Oben das Menü zur Soldaten-Rekrutierung

DER DUNKLE CHEF

Fiesling Morbus wird auf die grüne Erde verbannt...

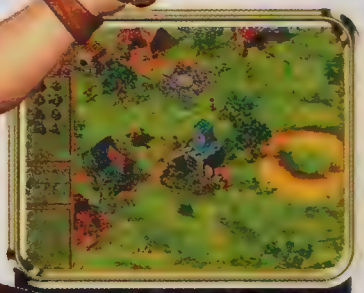
...ist entsetzt, gründet sein „dunkles Volk"...



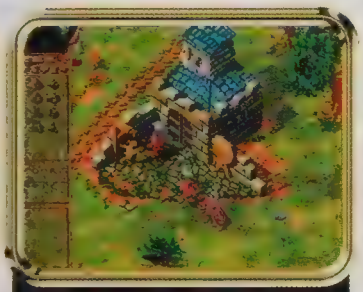
...und macht mit seinen Pilzen alles Grüne kaputt...

...jetzt warten Morbus und seine Gespielin auf Dich!

Gefährlich! Gegen das Hauptquartier des dunklen Volkes sind Soldaten machtlos. Wer nicht aufpasst, verliert seine ganze Mannschaft am Verteidigungsring



Groß gemacht: Wer Detail-Blick auf eine Szene wünscht...



...holt sich den passenden Ausschnitt jetzt einfach näher heran

Links ein Priester der Maya und rechts der Wikinger-Schlachter

Jedes Völkchen kann jetzt auch kräftige Anführer rekrutieren

INFO

Cool: Musik Deiner Wahl

Musik in Computerspielen ist wichtig. Und natürlich ist Musik Geschmackssache, fast mehr noch als die Spiele selbst. Was liegt da näher, als jeden Spieler selbst entscheiden zu lassen, welche Musik er hören will.

In „Die Siedler IV" ist dies problemlos möglich. Platziere einfach Deine eigenen mp3-Files ins Verzeichnis „sounds/user" im „Siedler IV"-Directory. Nun im Spiel in den Soundeinstellungen einfach „eigene Musik" anklicken – und schon werden Deine Tracks im Shuffle-Modus als Hintergrundmusik gespielt.

Der eigentliche Spielablauf ist mit dem der dritten „Siedler" weitgehend identisch. Du startest mit ein paar Leutchen auf der Landkarte und baust die grundlegenden Häuser für Deine Infrastruktur. Holz besorgen der Fäller und das Sägewerk. Für Bausteine zerhackt der Steinmetz ein paar in der Gegend herumstehende Felsen. Das eigene Terrain steckst Du erneut ab, indem Du Wachtürme baust. Verteidigt wird die ganze Pracht von Soldaten.

Für Deine Privatarmee geht die Siedelei erst richtig los. Da stampfst Du erneut Kohle-, Erz-, Gold- und Schwefelbergwerke aus dem Boden. Zusätzlich musst Du für Bergmanns Futter sorgen: Fische, Fleisch und vor allem Brot verlangen nach eigener Industrie. Zudem benötigst Du Unmengen Gold. Denn nur damit ist es möglich, bessere Kämpfer oder sogar die mächtigen Hauptleute heranzuziehen.

Um gegen das dunkle Volk zu gewinnen, sind neben der üblichen Armee eine Menge Gärtner nötig: Als Einzige sind sie in der Lage, den schwarzen Boden wieder fruchtbar zu machen und den Gegner zurückzudrängen.

Die Existenz eines solchen Übergegners macht „Die Siedler IV" noch einmal so richtig interessant. Besonders in taktischer Hinsicht fordert das dunkle Volk eine andere Vorgehensweise. **Doch auch die kleinen spielerischen Neuerungen, wie die Wiedergeburt des Jägers, die Idee mit dem Siedler-Karren, die sinnvollen Kriegsschiffe und das überarbeitete Interface begeistern. Ein riesengroßes Lob gebührt den Grafikern, die wirklich Meisterliches geleistet haben.** Nicht nur für gediente „Siedler"-Generäle ein Muss – dank tollem Tutorial ist das schnuffige Strategiespiel auch für jeden Einsteiger ein echtes Highlight.

PC D

Die Siedler IV

Strategiespiel für Einsteiger bis Profis

ca. 80 DM	Blue Byte	1-8 Spieler

Min.: Pentium II, 64 MB RAM, Win 95, 350 MB HD. *Empf.:* Pentium III, 128 MB RAM, Win 98, 350 MB HD

Grafik	1	Sound	2	Dauerspaß	1

Supersüße Grafik, sehr funktionale Bedienung, spannend

Teilweise ruckendes Grafikscrolling, stellenweise unübersichtlich

Das große Krabbeln! Die Mini-Siedler wursteln schöner und abwechslungsreicher denn je

1

Text: Knut Gollert

Dank göttlicher Anubis-Rüstung bläst Dich der letzte Endgegner vom Schirm

Harte Schale, weicher Kern: Beim Angriff auf seine Kolonie gerät Leo ins Cockpit eines Kampfroboters. Nur ein Bordcomputer steht ihm bei.

Als Freundin des Helden wird Celvice Ziel eines heimtückischen Anschlags

Zone of the Enders

Eiserne Jungfrau: Frame-Pilotin Viola will sich für eine böse Kindheit an der Menschheit rächen

Das Radar zeigt Richtung und Höhe aller Feinde an. Entfernte Ziele werden...

...grün markiert, erst im Nahkampf färbt sich Deine Zielerfassung orange

Mit Waffen-Treibern rüstest Du Deinen Orbital Frame schrittweise auf

Das Prädikat „fleißigster und bester PS2-Entwickler" untermauert Konami mit seinem sechsten Spiel für Sonys neue Konsole: „Zone of the Enders". **Im Gegensatz zu „International Superstar Soccer" oder „Silent Scope" ist „Z.O.E." keine Um- oder Fortsetzung, sondern eine 128-Bit-Exklusivproduktion mit eigenwilliger Steuerung und Grafik**. Inszeniert wird die 3D-Schlacht vom „Team Kojima", verstärkt durch Anime-Profis (siehe Info-Kasten).

Die Story: Im Jahr 2172 ist das Sonnensystem vollständig besiedelt. In gewaltigen Raumstationen kreisen die Menschen um ihre Planeten. Als die Jupiter-Kolonie Antila angegriffen wird und im Chaos versinkt, verschlägt es den 15-jährigen Leo ins Cockpit eines Kampfroboters. Kaum hat der Junge sich vom Schock erholt, beginnt der Bordcomputer schon nüchtern mit Erklärungen zur Steuerung des Ungetüms, im „Z.O.E."-Jargon Orbital Frame genannt. Zeit zum Verschnaufen bleibt nicht – mit Deinem Helden Leo wirfst Du Dich der Feindarmee entgegen.

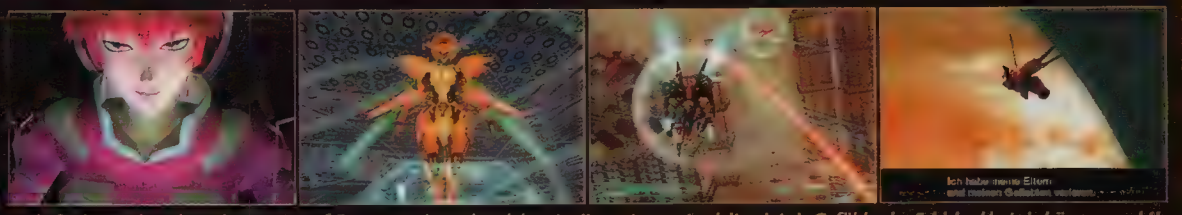
Mit Hilfe des Analog-Sticks und zweier Feuerknöpfe bewegt sich selbst Greenhorn Leo mühelos im 360°-Raum. Über die zwei anderen Feuerknöpfe und die seitlichen Schultertasten feuert der Orbital Frame, schlägt zu oder wechselt zwischen sekundären Waffen. Die holst Du Dir aus Kanistern, die auf den Schlachtfeldern verstreut sind.

Anfangs kann Leo nur zwei Sektoren seiner Heimatkolonie bereisen, doch mit jeder Schlacht öffnen sich neue. Für einige Hindernisse und wuchtige Kontrahenten braucht der Orbital Frame jedoch Spezial-Equipment, das Du suchen, freikämpfen und im richtigen Sektor einsetzen musst.

Hinweise flüstert Leo die unsichtbare Ada ins Ohr: Der Bordcomputer spricht mit betörender Frauenstimme, kennt jedoch kein Gefühl. Mehrmals kommt es zum Wortgefecht

Femme Fatale

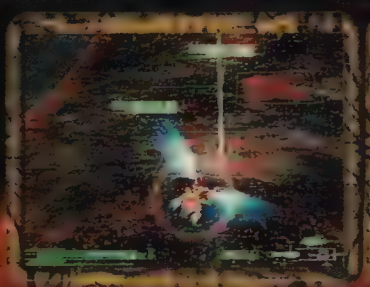
Deiner Rettungsmission stellen sich mehrere Bösewichte in Orbital-Frame-Hüllen entgegen. Die bissigste Gestalt heißt Viola und steuert einen Mech mit weiblicher Rüstung. Du musst öfter gegen sie antreten – da Du ihr Leben verschonst, fühlt sie sich gekränkt und sinnt noch aggressiver auf Rache.



Viola fordert Dich mehrmals zum Kampf. Erst wenn sie sterbend dem Jupiter entgegentrudelt, zeigt sie Gefühl – das Schicksal hat sie böse gemacht!

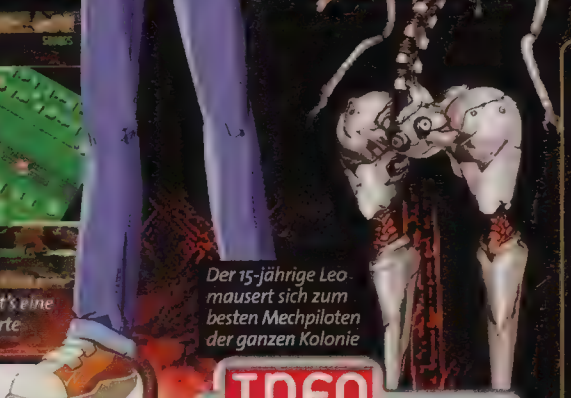
Die Schlachten schocken durch Riesengegner, Bewegungsunschärfe und Effekte in rauen Mengen

Um den Tyrant zu besiegen, musst Du ein geeignetes Waffensystem suchen



Stadtplan: Eine unbelebte Oberwelt verbindet die Sektoren der Heimatkolonie

Innerhalb eines Levels gibt's eine rotierbare Umgebungskarte



Der 15-jährige Leo mausert sich zum besten Mechpiloten der ganzen Kolonie

zwischen dem sachlichen Bit-Hirn und dem temperamentvollen Leo, der nicht zum Werkzeug eines mörderischen Krieges werden will. Das ungleiche Gespann lernt jedoch, dass Mensch und Computer aufeinander angewiesen sind: Leo lenkt, Ada denkt und erklärt High-Tech-Werkzeug oder weist Lösungswege. Später wird der Computer krank, und Leo durchsucht die Kolonie nach einem Gegenmittel für den schleichenden Virus.

Trotz eingestreuter Render-Animes und philosophischer Gespräche zwischen Bordcomputer, Freund und Feind entpuppt sich „Z.O.E." als lupenreines Kampfspiel: Von freiwilligen Nebenmissionen abgesehen, spielst Du die 360°-Schlachten in strenger Reihenfolge ab. Erfahrungspunkte und zusätzliche Waffensysteme (inklusive dazugehörige Treibersoftware) rüsten Dich auf, damit Du im Finale gegen mehrere Obergegner bestehen kannst.

Diese Schlachten bilden den Höhepunkt Deines Feldzugs, im Blitzgewitter vergeht Dir Hören und Sehen. Wolkenkratzer zerfallen unter schwerem Beschuss, Laserfinger durchpflügen den Himmel, Funken, Blitze und Einzelteile fliegen Dir um die Ohren.

Dank der automatischen Zielerfassung und eines schlau belegten Pads gehen die Gefechte dennoch fast zu einfach von der Hand: Begabte Piloten sehen den Abspann innerhalb eines Spieltags. Dann locken nur noch die Freude an Bildschirm erschütternder Zerstörung und der Ehrgeiz, alle Nebenmissionen mit Top-Rating zu absolvieren.

Insgesamt ist „Zone of the Enders" also schnell und durchgestylt, in Bezug auf die Story aber ziemlich abgedroschen – ein eigenwilliges Action-Drama, zu dem man sich eine perfektionierte Fortsetzung wünscht.

PC | PS | PS2 | N64 | DC | GBC | D

Z.O.E. – Zone of the Enders

Actionspiel für Fortgeschrittene und Profis

ca. 120 DM | Konami | 1 Spieler

- unterstützt 8-MB-Card, Dual Shock 2

Grafik 2 | Sound 2 | Dauerspaß 3

Konkurrenzlose Action dank wuchtiger Endgegner und bombastischer Spezialeffekte

Flieg dorthin und hol das: Leos Missionsziele sind phantasielos

Grafikwahn, aber kaum spielerischer Tiefgang: 360°-Action in beeindruckender Technik

2

INFO

Die Männer hinter „Z.O.E."

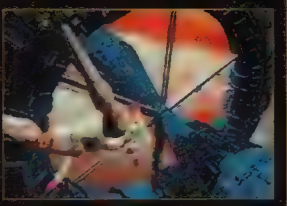
Stärker als die Handschrift von Produzent Hideo Kojima („Metal Gear Solid") merkt man „Z.O.E." den **Einfluss der Chefgrafiker** an: Sowohl Charakterdesigner Nobuyoshi Nishimura als auch Mech-Künstler Yoji Shinkawa sind **Spezialisten für futuristische Roboterkämpfe**.

Ersterer ist Anime-Fans als Art Director der japanischen „Gundam"-Saga ein Begriff, Shinkawa wiederum erschuf den titelgebenden Kampfkoloss in **„Metal Gear Solid"** und liefert auch die mechanischen Kreaturen des Nachfolgers.

Für die Hintergrundstory holte sich Kojima den **Spezialisten für Herzschmerz-Angelegenheiten** ins Team: Mit seiner „Tokimeki"-Serie rührt „Z.O.E."-Director Noriaki Okamura Millionen japanische Teenager zu Tränen – die neben „Beatmania" erfolgreichste Konami-Serie wird im Westen leider nicht vermarktet.

„Z.O.E."-Grafiker Yoji Shinkawa entwickelt auch alle Mechs für „MGS 2"

Held wider Willen



Der Angriff auf Antila bringt Tod und Verderben über die...

...unschuldigen Bewohner der Kolonie. Durch das Chaos des...

...Krieges irrt Leo als einer der wenigen Überlebenden, bis ihn...

...eine Explosion ins Abenteuer seines Lebens schleudert!

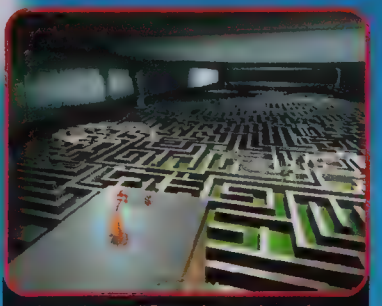
Text: Winnie Forster

Früher in der Pro-7-Serie „Ein Heim für Aliens", jetzt im Anflug auf den PC...

STUPID INVADERS

Die netten Bruchpiloten aus dem All amüsieren sich fast zu Tode, und selbst der Rätsel-Faktor ist ein Witz...

Für den kleinen Hunger zwischendurch: Gorgious verknuspert ein Hühnchen



Oje, Geistesgröße Bud muss ins Labyrinth hinein. Per Mausklick legt er los...

...stürzt sich todesmutig in die höchst verwinkelte Anlage...

...um nach vielen Irrwegen endlich den rettenden Ausgang zu erreichen

Who's who?

Gorgious

Die Dumpfbacke im Alien-Team. Mampft alles, was nicht niet- und nagelfest ist.

Stereo

Ganz offensichtlich eine gespaltene Persönlichkeit. Vorsicht: reißt oft selten blöde Witze!

Etno

Großer Denker. Kommt zum Einsatz, wenn viel Logik gefragt ist.

Bud

Er ist so strohdumm, wie er aussieht, und immer für eine größere Katastrophe gut.

Candy

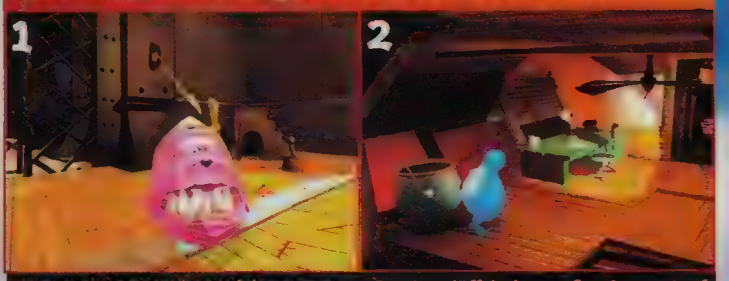
Der Grünling wäre lieber ein Mädchen und hat deshalb hormonelle Probleme.

Aliens im Fünferpack: Deine ganze Truppe in voller Comic-Pracht

Empörend: In Dr. Sakarines Forschungslabor werden friedliche Aliens gequält

Bösewichter nach Maß: Dr. Sakarine (r.) und sein bewaffneter Helfer Bolok

Ein Hund hängt an der Leine...



Was tun? Der Piranha-Pudel versperrt den Weg in den nächsten Raum

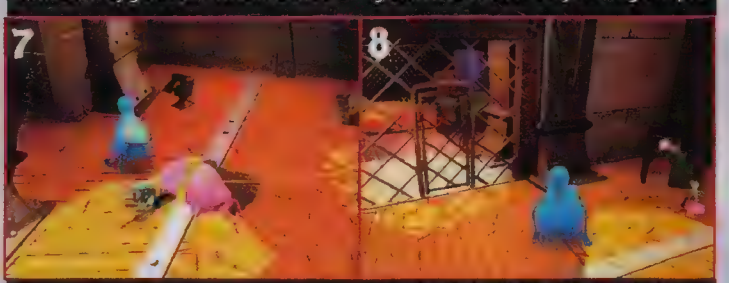
Gorgious löffelt den großen Suppentopf aus und nimmt ihn dann kurzerhand mit

Im nächsten Raum trickst Gorgious mit dem Topf auf dem Kopf den Alarm aus

Er schnappt sich den Hammer – und weiter geht's per Lift in den zweiten Stock

Dort repariert ein Handwerker mit dem Schweißgerät ein Reklameschild

Der Schrauber wird mittels Hammer ausgeschaltet und die Gasflasche gemopst



Der Pudel darf die Gasflasche vernaschen, verwandelt sich in einen Ballon...

...und entschwebt zur Zimmerdecke. Der Weg in den nächsten Raum ist frei

Gorgious, Stereo, Etno, Bud und Candy sind nicht von dieser Welt. Ubi Softs kunterbuntes Alien-Quintett stammt aus dem Weltraum und hat auf dem blauen Planeten nur eine Notlandung hingelegt. Bis ihre fast geschrottete Raummühle wieder flott ist, versteckt sich der scheue Trupp in einer verlassenen Villa.

Leider bekommt der ganz miese Dr. Sakarine von dieser Raketenpanne Wind. Der fehlgeleitete Mediziner sammelt Außerirdische zu finsteren Versuchszwecken und ist natürlich scharf auf die Fünferbande aus dem All. Flugs setzt der Onkel Doktor seinen noch mieseren Gehilfen Bolok auf die niedlichen Kerle an. Jetzt liegt's nur an Dir, ob sie als Glibber in einem Reagenzglas enden oder wieder frei wie die Kometen durchs Universum düsen dürfen.

Das Abenteuer ist in drei Kapitel aufgeteilt. Die Geschichte startet in der verlassenen Villa und führt durch eine seltsame landwirtschaftliche Fabrik bis in Dr. Sakarines Hauptquartier in der Wüste. Je nach Erzählsituation steuerst Du eines der fünf Aliens durch fast 500 vorgezeichnete Kulissen. Alle Aktionen werden durch einfache Mausklicks ausgelöst. Berührt der Mauszeiger dabei einen Gegenstand, den Du benutzen kannst, verwandelt er sich in eine zugreifende Hand. Im nicht sehr geräumigen Inventory kannst Du sechs Gegenstände unterbringen und zur späteren Benutzung bereit halten.

Die meisten Gespräche laufen bis auf wenige Ausnahmen vollautomatisch ab. Kannst Du selbst eingreifen, dann stehen diverse Fragen und Antworten in einem Menü zur Auswahl bereit.

Die eingebauten Rätsel schwingen sich allerdings nicht gerade in astronomische Höhen. **Rätselprofis werden das Programm an einem Tag verknuspern, aber auch Knobellehrlinge brauchen nur unwesentlich länger.** Was an hochwertiger Rätselkost fehlt, haben die Spieldesigner durch besonders fiese Verstecke von Gegenständen ersetzt. Oft hilft nur stupides Absuchen mit der Maus, bis eine lebenswichtige Zutat sicher im Rucksack verstaut ist – das dämpft die Spielfreude erheblich.

Auch die deutsche Sprachanpassung weckt zwiespältige Gefühle. Bis auf den unglaubhaften Bud-Sprecher wird zwar professionelle Sprachausgabe geboten, die deutschen Witzchen kreisen jedoch im ganz niedrigen Humor-Orbit.

Richtig gut dagegen ist die optische Präsentation: Witzige Grafiken, überraschende Wendungen und urkomische Zwischensequenzen sind für etliche unverbrauchte Lacher gut.

PC | PS | PS2 | N64 | DC | GBC | D

Stupid Invaders

Adventure für Einsteiger

ca. 80 DM | Ubi Soft | 1 Spieler

Min.: Pentium 266, 32 MB RAM, Win 95, 350 MB HD. *Empf.:* Pentium III, 64 MB RAM, Win 95, 2,8 GB HD, 3D-Karte

Grafik 2 | Sound 1 | Dauerspaß 1

Ansprechende grafische Präsentation, lässt auch Neulingen eine faire Chance

Zu gut versteckte Gegenstände, schnell durchgespielt, flaue Lokalisation

Rätseltechnisch zu dünnes Ulk-Adventure um fünf höchst sympathische Raumwitzbolde

3

geplant für DC

Text: Volker Weitz

Oni

Sie sieht gut aus, hat Muskeln aus Stahl und rettet unsere Zukunft: Die lilahaarige Konoko räumt in „Oni" auf.

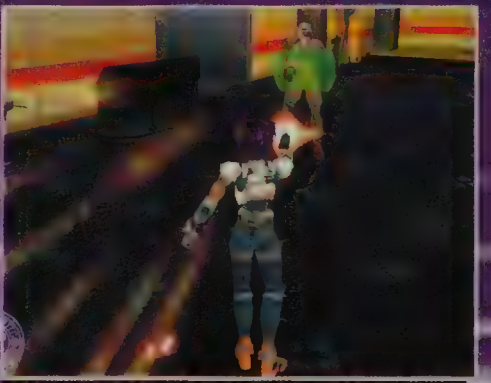
Konokos männliche TCTF-Kollegen helfen manchmal

Rutscht die Kamera hinter eine Wand so wird diese durchsichtig (PC)

Au Backe! Ein Obermotz!! Mit der Superkanone ist er zum Glück extrem langsam und lässt sich wunderbar verprügeln. Allerdings heilt er sich gern...

...und sollte Konoko nie zu fassen kriegen. Sonst zieht das Girl allzu schnell den Kürzeren – wie hier (PC)

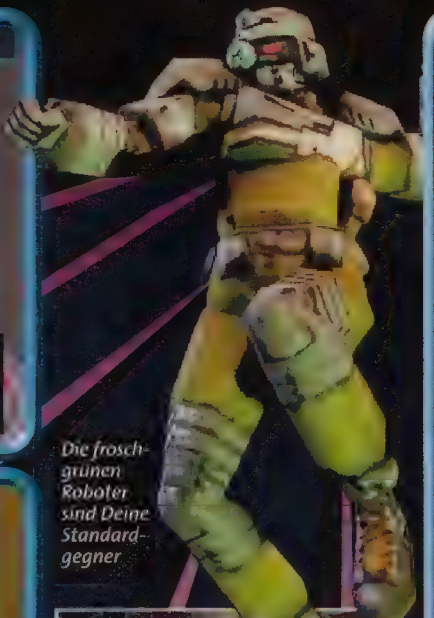
Nicht leicht: Besonders in der zweiten Spielhälfte gibt es Kämpfe gegen mehrere Gegner (PC)



Schießt du mich, schieß ich dich! Feuergefechte sind selten, denn Munition ist im gesamten Spielareal rar (PC)

Superklopper: Neu erlernte Spezialattacken werden im Tagebuch erklärt...

...und mit ein wenig Übung und Fingerfertigkeit in den Fights angewandt (PS2)

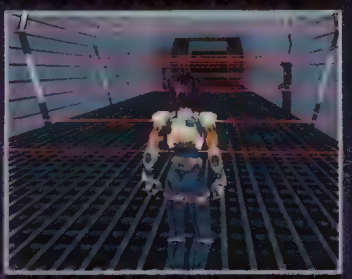


Die froschgrünen Roboter sind Deine Standardgegner

Die nette Frontansicht der Heldin gibt es nur in den Zwischensequenzen

Besiegte Gegner lassen oft Energy-Drinks und Waffen fallen (PC)

Computerterminals wie dieser dienen im Spiel als Türöffner (PC)



Solche Laserfallen erfordern gutes Timing und geschicktes Handling (PC)

Die Waffen

*Das **Kobra-Maschinengewehr** schießt erfreulich schnell, aber ungenau*

*Mit der **Zielsucher-Kanone** lassen sich Gegner aus der Entfernung erledigen*

*Erstklassig für Nahkämpfe ist die **VDG-Pistole**, die Gegner lähmt*

*Mit einem gewaltigen Bumms explodiert die Munition des **SBG-Mörsers***

*Nicht grad schnell, aber oft vertreten: das **SML3-Plasmagewehr***

Und wieder mal versinkt die Zivilisation des 21. Jahrhunderts im Sumpf des Verbrechens: Das Jahr 2032 ist noch jung und hat doch schon Probleme mit dem geheimnisvollen Syndikat an der Backe. Diese Organisation scheint jede Institution und Regierung problemlos unterwandern zu können und ist auf bestem Wege zur Weltherrschaft. Einzige Chance für friedliebende Erdenbürger: Die TCTF, eine Sondereinheit der Polizei, die sich ganz der Bekämpfung des organisierten Verbrechens verschrieben hat. Und das organisierte Verbrechen ist das Syndikat – überall.

Als Agentin Konoko schlüpfst Du in die Rolle der TCTF-Geheimwaffe. Die hübsche Dame mit der lila Sturmfrisur und den grasgrünen Augen weiß nicht, wer sie ist und woher sie kommt. Sicher ist aber: Sie hat überhaupt kein Problem damit, Männer in Rudeln zu verkloppen.

Nicht ganz darüber im Klaren, ob sie das toll finden soll, schliddert Konoko in ihren ersten Auftrag, der sie prompt mit dem Syndikat konfrontiert. **Jetzt ist es Deine Aufgabe, mit der von hinten gezeigten Superzicke 15 teils riesengroße Levels feindfrei zu boxen. Doch die süße Konoko lässt nicht nur die fraulichen Fäustchen auf Feindsköpfe niederprasseln, sondern tritt genauso gern beherzt zu.** Sogar Schlag-Tritt-Kombinationen wie in einem reinen Fightspiel werden geboten.

Die überaus witzigen Special-Moves lernt Deine Heldin übrigens im Laufe des Spiels dazu. Sie schaut sich die Bewegungsabläufe sozusagen von den Angreifern ab, die in der Regel schon sehr früh mit deftigen Super-Moves attackieren. Für die ganz harten Fälle zieht die Agentin die Knarre, wobei aber nur eine Kanone in die Hosentasche passt. Größter Nachteil: Die Munition ist dünn gesät und sobald eine vom Gegner gemopste Wumme leer geschossen ist, kannst Du sie wieder entsorgen.

In den verwinkelten Levels geht es eigentlich nur darum, eine bestimmte Stelle zu erreichen. Dazu wird in braver Action-Adventure-Manier hier ein Schalter bedient und dort einer Laserfalle ausgewichen. Rätseltechnischer Tiefgang darf also nicht erwartet werden. Vielmehr wird geradlinig nach Schaltern gefahndet und noch mehr gehauen und getreten.

Abwechslung bieten dabei der eine oder andere mehr oder minder intelligente Obermotz und eine ganze Reihe Zwischensequenzen, in denen erklärt wird, was Konoko als Nächstes tun muss. Diese führen auch die etwas magere Story weiter.

Die beiden Versionen für den PC und die PS2 sind spielerisch identisch und sich auch optisch ähnlich. Allerdings nutzt das Playstation-2-„Oni" die Grafikfähigkeiten der Konsole nicht annähernd aus. Hier wäre eine noch viel detailliertere Heldin wünschenswert gewesen.

Der Mangel an Abwechslung ist zwar einer der großen Minuspunkte, das Spiel wird aber trotzdem nie uninteressant. Die Dauerklopperei gewinnt stetig an Anspruch und wird verzwickter. Actionfreunde, die auf knifflige Adventure-Parts verzichten können, unterhalten sich jedenfalls bestens.

PC | PS2 | N64 | DC | GBC | E/D

Oni

Actionspiel für Einsteiger und Fortgeschrittene

ca. 80-120 DM | Bungie/Take 2 | 1 Spieler

Min.: Pentium II, 64 MB RAM, Win 95, 650 MB HD. *Empf.*: Pentium III, 128 MB RAM, Win 98, 650 MB HD, 3D-Karte

Grafik 2 | Sound 3 | Dauerspaß 2

Schöne Animationen, viele Schlagvariationen, sehr große Levels

Optisch und spielerisch nicht sehr vielfältig, keinerlei Rätsel

PC: Schnittige Japano-Boxerei mit hübscher Lady, riesigen Levels und wenig Abwechslung — 2

- unterstützt 8-MB-Card, Dual Shock 2

Grafik 3 | Sound 3 | Dauerspaß 2

PS2: Optisch nicht allzu schöne, jedoch nicht minder muntere Schlägerei mit süßer Heldin — 2

Text: Knut Gollert

WWF No Mercy

Nach „WWF Wrestlemania 2000“ steigen die THQ-Catcher erneut in den N64-Ring: Das Update lockt mit aktuellen Kämpfern, Iron-Man-Match und neuer Kontervielfalt.

Harter Kerl im Schwitzkasten: Hulk „Hollywood“ Hogan (r.) ist ein Urgestein der WWF

Dropkick vom Ringpfosten: In diesem Spiel haben auch Leichtgewichte eine Chance

INFO

Das sind die Vorgänger

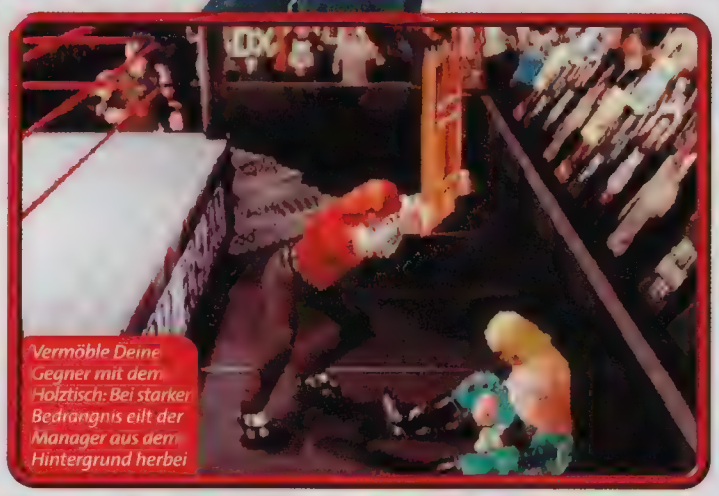
Seit vier Jahren verfeinert der japanische Entwickler Aki sein Wrestling-Kampfsystem: Das erste Aki-Catchen fürs N64 erschien bei uns als **„WCW vs. NWO“**. Das Update **„WCW/NWO Revenge“** von 1998 wurde mit Einmarsch-Animationen und detailliertem Publikum bereichert.

2000 folgte **„Virtual Pro Wrestling 2“**, in dem sich die Catcher verschiedenen Regelwerken stellen: Zugunsten überraschender K.o.-Schläge und Handkanten-Kombos verzichteten einige Ligen auf Pfostensprünge und Seilschubser.

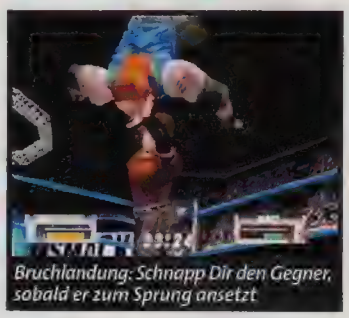
Für die Europa-Fassung wechselte THQ die Lizenz: **„WWF Wrestlemania 2000“** erschien mit überarbeiteter Steuerung, flottem Spielablauf und versteckten Kampfsportmanövern im Editor.

Bereits im ersten Aki-Wrestling konnte der Spieler die Klamotten ändern

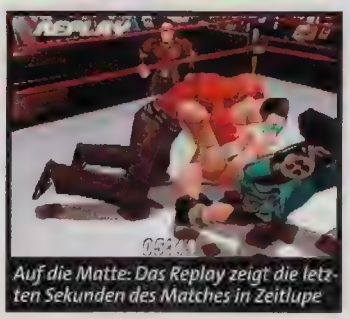
„WCW/NWO Revenge“: Bessere, überarbeitete Grafik, dafür trägerer Spielablauf



Vermöble Deine Gegner mit dem Holztisch: Bei starker Bedrängnis eilt der Manager aus dem Hintergrund herbei



Bruchlandung: Schnapp Dir den Gegner, sobald er zum Sprung ansetzt



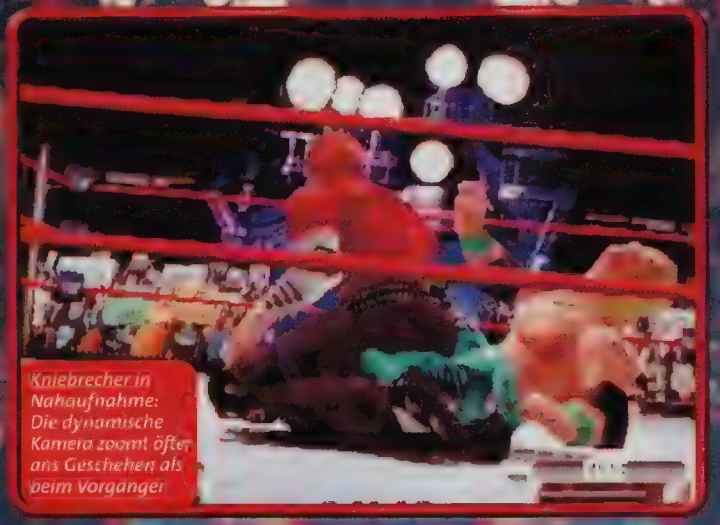
Auf die Matte: Das Replay zeigt die letzten Sekunden des Matches in Zeitlupe

Ein würdiger Nachfolger: Ganze 65 Kolosse tummeln sich in „WWF No Mercy“. Neben bewährten Wrestlern wie Kane oder dem gruftigen Undertaker tauchen erstmals ehrgeizige Debütanten auf, etwa Tattoo-Monster Godfather oder Glatzkopf Perry Saturn. Kenner der WWF (World Wrestling Federation) freuen sich über das Comeback von Ringlegenden wie Big Boss Man, Konterprofi Chris Benoit und Schlipsträger Steven Richards. Dazu gesellen sich mit Stephanie McMahon oder Trish Stratus insgesamt zehn Ladys.

Zu einem mächtigen Wrestling-Event gehören spektakuläre Sondermatches. Neben Duell-, Handicap- und Tag-Team-Kampf bietet „WWF No Mercy“ ausgefallene Regelwerke: **Im brandneuen Leiter-Match versuchen die Kämpfer, die Siegesprämie hoch über dem Ring zu erhaschen. Beim Iron-Man-Gerangel zählen die meisten Pins, Aufgaben und Knockouts nach Ablauf des Zeitlimits.**

Doch steigst Du nicht nur mit einem Wrestler in den Ring: Im Referee-Match spielst Du den Ringrichter, anndest (oder ignorierst) Regelverstöße und zählst den Threecount beim Pin. Bei unfairen Attacken greifst Du im Notfall auch selber ein.

Text: Oliver Ehrle · Fotos: Bauer L.A. (3)

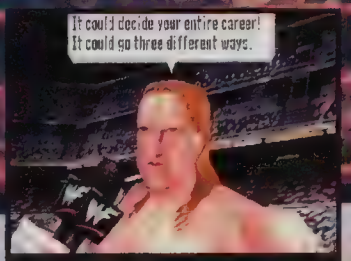


Knießrecher in Nahaufnahme: Die dynamische Kamera zoomt öfter ans Geschehen als beim Vorgänger

Beim Leiter-Match keilen sich zwei Wrestler um die Prämie hoch über dem Ring

Schön im Rampenlicht: Beim Finish blendet das Licht der Scheinwerfer

Pack im Cage-Match den Gegner, der aus dem Käfig klettern will, an der Hose



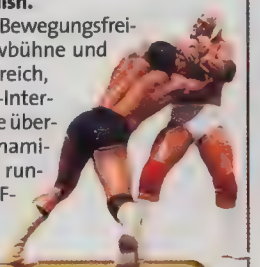
Im Karriere-Modus warten Interviews und verschiedene Story-Varianten

Bis zu vier Spieler treten im Royal-Rumble-Modus an: Schaffst Du es, Dein Gegenüber aus dem Ring zu schleudern, rücken bis zu 36 Wrestler nach. Tummeln sich mehr als drei Kumpels vor Deiner Konsole, veranstaltet Ihr ein Turnier und kürt nach fairen Ausscheidungsduellen den „King of the Ring". Einzelkämpfer starten dagegen eine Solo-Karriere und schnappen sich der Reihe nach alle Meistertitel.

Die Widersacher lassen sich mit über 80 Manövern vermöbeln, welche Pad-Akrobaten zu atemberaubenden Schlag- und Wurf-Combos zusammensetzen. Im Team-Match packen zwei Spieler den Gegner am Kragen und zerlegen ihn mit Team-Moves wie dem „Double Powerbomb" und dem „Dudley 3D Deathdrop". Das ist unkomplizierter, als es klingt: Mit zwei Feuerknöpfen und Schritten in vier Richtungen hast Du alle Attacken im Griff. Die Kamera- und Schultertasten dienen zum Klettern, Ausweichen, Kontern, Rennen und zum Griff nach Waffen: Baseballschläger, Stuhl und Schild gibt Dir das tosende Publikum in die Hand.

Im Vergleich zum Vorgänger „WWF Wrestlemania 2000" (siehe Info-Kasten) verbesserte Entwickler Aki das Kontersystem: Mit der entsprechenden Taste und etwas Timing-Erfahrung gelingt Dir aus jeder Lage ein Gegenmanöver. So lässt sich die Schnelligkeit der Leichtgewichte besser ausnützen und sorgt für gleiche Chancen im Kampf um den Titel. **Auch die Grafik wurde überarbeitet: Die Westler wirken nicht mehr so kantig, und Scheinwerfer blenden mit schönem, grellem Licht beim Finish.**

Erweiterte Bewegungsfreiheit mit Showbühne und Backstage-Bereich, Sprechblasen-Interviews und eine überarbeitete dynamische Kamera runden das WWF-Spektakel ab.



PC | PS | PS2 | **N64** | DC | GBC | E

WWF No Mercy

Fightspiel für Einsteiger bis Profis

ca. 140 DM	THQ	1-4 Spieler

- unterstützt Controller Pak, Rumble Pak

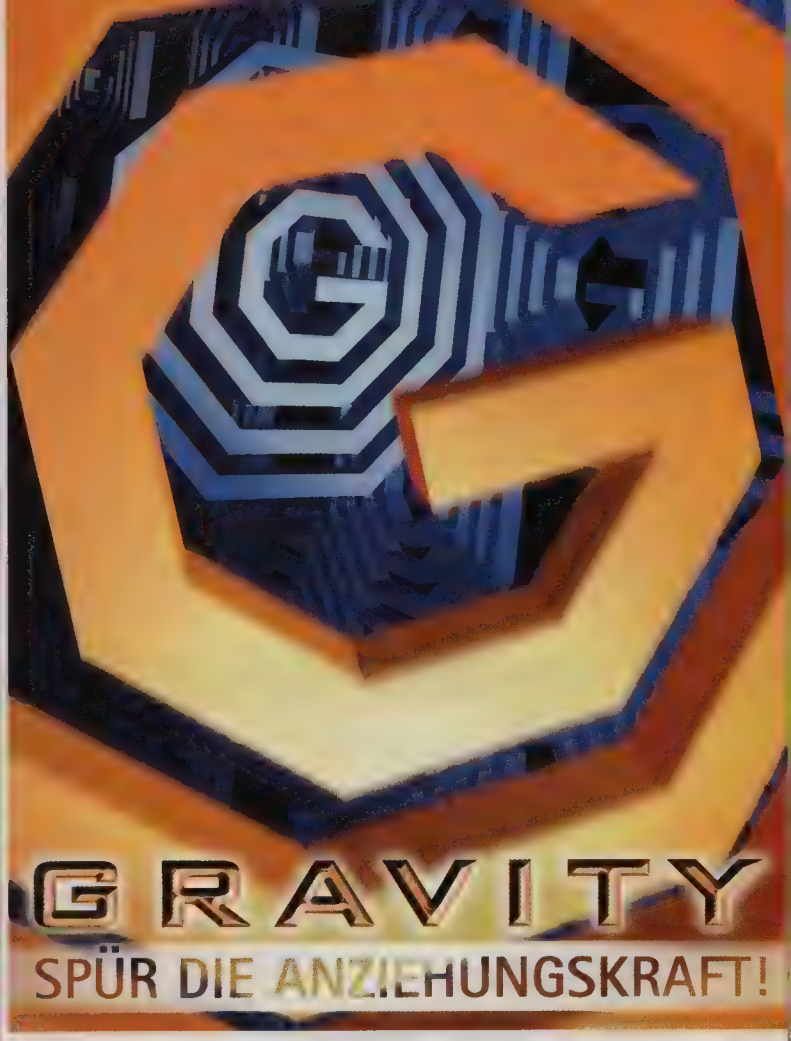
Grafik 1	Sound 4	Dauerspaß 1

☺ Eingängige Steuerung, viele Manöver, motivierende Mehrspieler-Modi

☹ Nur vier Wrestler kämpfen gleichzeitig im Royal Rumble, keine Begleitmusik

Erstklassiges Wrestling mit vielfältigem Kampfsystem und dynamischer Kameraführung

1



Super Handy-Logos & brandneue Klingeltöne bei www.fun2handy.de

10574	G. Michael | I Want Your Sex	13120	Britney Spears | Stronger		50336		80443
10873	Madonna | Erotic	13125	Sacha | Owner Of My Heart		50423		80653
10939	Moby | Porcelain	13127	N. Sync | This I Promise You		50433		80765
11337	Tom Jones | Sex Bomb	13139	Craig David | Walking Away		50480	G···Punkt	80906
13003	Das Ich | Tuschi Tarzuch	15004	Vengaboys | Shalalala		50508		80972
13005	Eminem | The Way I Am	17001	Rednex | The Spirit Of The Hawk		50509		80973
13010	Marque | Electronic Lady	17002	Tr. Rauh | Bei Mir Bist Du Sch...		50539		81127
13011	Papa Roach | Last Resort	17003	A.T.C. | My Heart Beats Like a ...		50578		81390
13012	Reamonn | Josephine	17004	Melanie C | I Turn To You		50662		81412
13014	R. Kelly | I Wish	17005	Orange Blue | Shes Got That Light		50697		81422
13020	DJ Getti | Hey Baby	17006	Britney Spears | Lucky		51699		81442
13041	Sonne Mond | Geh davon aus	17007	Madonna | Music		80001		400016
13046	Anastacia | Not That Kind	17008	W. Houston | Could I ... Kiss ...		80052		400065
13048	Vanessa Amorosi | Abs. Every	17011	Mauro Picotto | Komodo		80156		400067
13051	Kylie Minogue | On A N. Like T.	17012	Tic Tac Toe | Ich Liebe Dich		80166		400073
13057	Bomper | Zeig mir Dein Gesicht	17017	Gigi Dagostino | Another Way		80184	M@il me	400121
13067	Backstreet Boys | Shape Of My H.	17022	Craig David | Seven Days		80189	SEXBOMB	400129
13068	Spice Girls | Holler	17023	Christina Aguilera | Come On Over		80376		400155
13069	Blm Gone | With The Sin	17030	Limp Bizkit | Take A Look Around				
13092	Limp Bizkit | My Generation	80041	TV | Simpsons				
13119	Christian | Es ist geil ein Arsch	80178	Reamon | Supergirl				

Ruf unsere 24-h Bestellhotline an:

0190-842 885*

und gib Deine Handynummer und die Code-Nummer es Logos oder Klingeltons ein. In wenigen Sekunden wird das Logo/der Ton auf Dein Handy übertragen. Du kannst auch Deinen Freunden ein Logo oder Klingelton senden! Weitere Logos und Klingeltöne unter: **www.fun2handy.de**

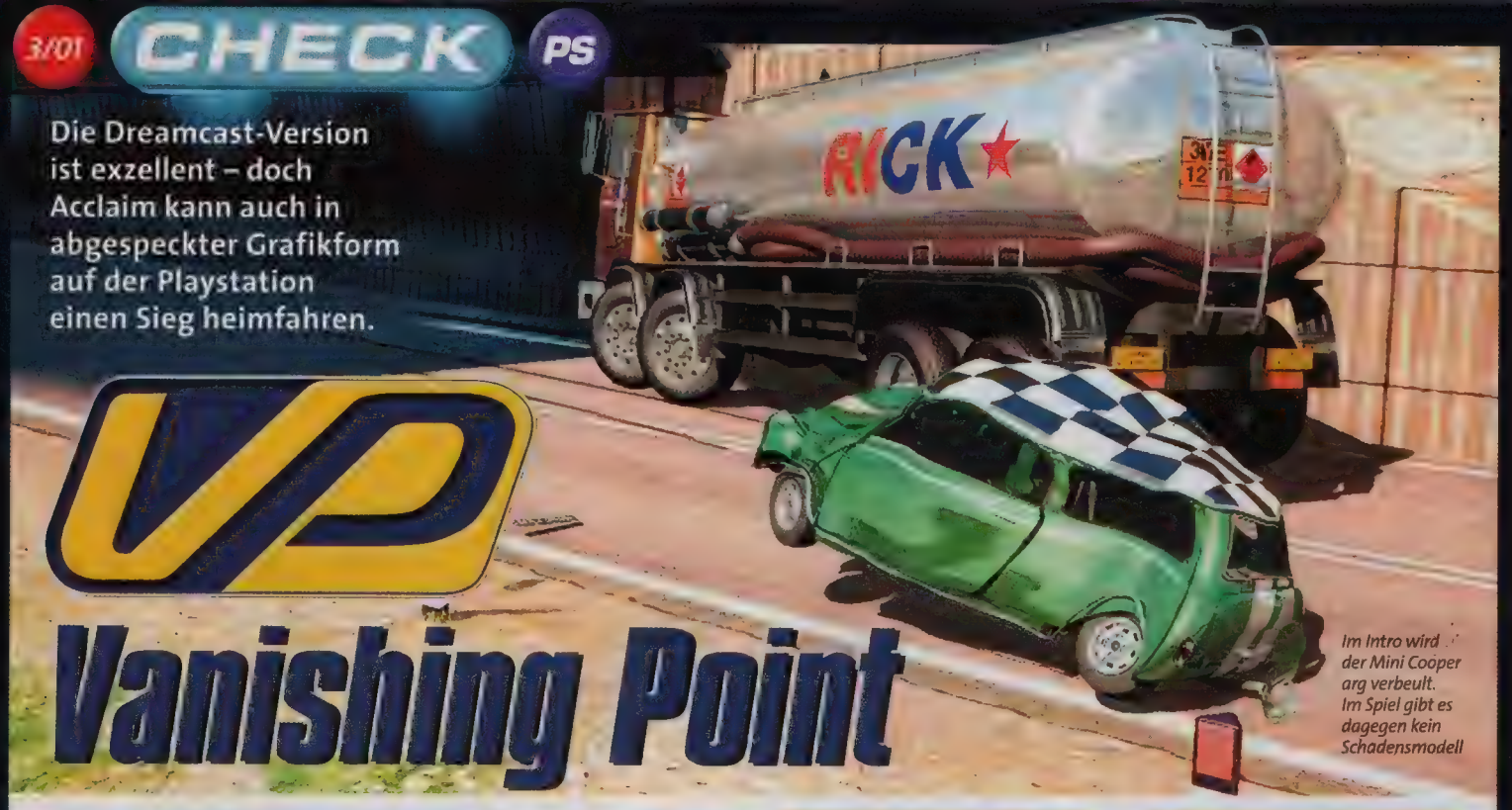
oder Faxabruf: 0190-14 60 14 (1,21 DM/Min.)

*DM 3.63 / Min.

Der Service gilt für alle gängigen Nokia und Sagem Modelle.

Die Dreamcast-Version ist exzellent – doch Acclaim kann auch in abgespeckter Grafikform auf der Playstation einen Sieg heimfahren.

VP Vanishing Point



Im Intro wird der Mini Cooper arg verbeult. Im Spiel gibt es dagegen kein Schadensmodell

Technisch kompetent: Selbst bei hohem Verkehrsaufkommen treten keine Slowdowns auf

Auch die Computerfahrer sind zum Glück weit davon entfernt, perfekt zu lenken

Magerkur: Im Zweispieler-Modus muss man leider auf viele Details verzichten

Die Dreamcast-Version von „Vanishing Point" konnte bereits in der SCREENFUN 2/01 die Höchstnote einfahren. Für die nachfolgende Playstation-Variante bestanden vor allem in Sachen Optik berechtigte Zweifel an einer gleichwertigen Umsetzung. Doch Clockwork Games hat auch auf 32-Bit-Niveau ganze Arbeit geleistet: **So detaillierte Strecken ohne jegliche Pop-Ups oder Geschwindigkeitseinbrüche kann nicht mal die graue Rennspiel-Eminenz Namco bei „Ridge Racer Type 4" vorweisen.** Leider mussten für solche technischen Raffinessen auch Opfer in Kauf genommen werden, nämlich schwache Licht- und Schatteneffekte sowie einige Polygon-Blitzer.

Doch nichts davon kann das Vergnügen an diesem unkonventionellen Rennspiel trüben. Jeder der Originalwagen von BMW, Audi, Jaguar, Lotus oder Aston Martin fährt sein eigenes Rennen mit speziellen Gegnern allein gegen die Zeit. Einen traditionellen Grand Prix gibt es hier ebenso wenig wie nachvollziehbare Platzierungen während des Renngeschehens. Die Konkurrenz auf der Strecke und die „Zivilisten" sind lediglich schmückendes Beiwerk.

Dazu kommt noch ein witziger Stunt-Modus mit schrägen Anforderungen wie Slalom-Parcours und verrückten Sprüngen im Stil von „Crazy Taxi". Eine Tuning-Werkstatt sowie eine Zweispieler-Option – mit waagrecht oder senkrecht geteiltem Bildschirm – runden das Angebot ab.

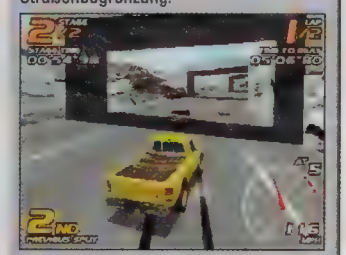
Der hohe Schwierigkeitsgrad der Dreamcast-Version wurde anfänglich zwar etwas abgemildert – jedoch nur, um in Bälde umso rasanter wieder anzusteigen. **Stellenweise schießen Dich die Computerfahrer mit undurchsichtigen Kamikaze-Techniken noch in der letzten Kurve gnadenlos ab. Doch davon mal abgesehen, stellt auch die abgespeckte Playstation-Variante von „Vanishing Point" ein lang motivierendes Vollgas-Vergnügen der Extraklasse dar.** Nur Besitzer beider Konsolen sollten wegen der besseren Bilddarstellung lieber auf Segas Konsole Gas geben.

TiPPS

Rasen mit Gefühl

Die Boliden reagieren äußerst feinfühlig. Damit sie sich nicht ungewollt aufschaukeln, solltest du hektische Lenkmanöver mit den Analogsticks ebenso vermeiden wie den abrupten Einsatz von Bremse und Handbremse in Kurven.

Meistens erledigst Du den Fahrerjob besser durch gezieltes Gas wegnehmen und eine geschickte Kooperation mit der Straßenbegrenzung.



Heftige Lenkbewegungen ziehen sofort schwer zu kontrollierende Drifts nach sich

Witzig: Erstklassige Röntgenbilder versüßen dem Spieler die Ladesequenzen

Gib Gummi: Im Stunt-Modus ist ein gezielter Einsatz der Handbremse unerlässlich

PS | PS2 | N64 | DC | GBC | E/D

Vanishing Point

Rennspiel für Fortgeschrittene und Profis

ca. 90 DM | Clockwork Games/Acclaim | 1-2 Spieler

• unterstützt Dual Shock, Memory Card

Grafik 2 | Sound 2 | Dauerspaß 1

Blitzschnelle Grafik, Stunt-Modus, Original-Autolizenzen, sehr feinfühlige Steuerung

Schwache Lichteffekte, schwerer Einstieg, Kamikaze-Taktik der Konkurrenz

Finale furioso: Die Playstation zeigt hier noch mal, was sie technisch auf dem Kasten hat

1

bereits getestet für DC

Text: Wolfgang Krauser

DC

Fische, aufgepasst: Mit bis zu 180 Sachen jagst Du Barracudas vor den Bermudas

Die Ich-Perspektive: Bei anderen Genre-Vertretern sinnvoll, hier total unspielbar

Stadtrundfahrt mal anders: Die Strecken führen an allerhand Sehenswürdigkeiten vorbei

Surf Rocket Racer

Mit „Speed Devils Online" ließ Ubi Soft den Asphalt glühen. Jetzt wirst Du zur Abwechslung ins kalte Wasser geworfen.

Die Gischt peitscht Dir ins Gesicht, Deine Finger hängen verkrampft am Gaszug und der starke Wellengang macht Dir wirklich zu schaffen. Lange nachdem „Wave Race 64" auf dem N64 für solche Eindrücke sorgte, darfst Du nun endlich auch auf der Dreamcast einen Jetski besteigen.

Sechs Sonnyboys und -girls mit verschiedenen Eigenschaften bieten Dir einen Platz auf ihren Maschinen an, um an drei unterschiedlich schweren Meisterschaften teilzunehmen. In den zwei übrigen Spielmodi kannst Du entweder auf Punktejagd gehen oder verschiedene Stunts vorführen. Dabei erlernst Du nach und nach die Techniken, die bei späteren Rennen siegentscheidend sind.

Leider wirkt das ganze Spiel etwas fad: Die Texturen wiederholen sich zu oft, der Soundtrack reißt nicht wirklich mit, und der Mehrspieler-Modus beschränkt sich auf simple Kopf-an-Kopf-Rennen. Für lang anhaltenden Spielspaß können da auch die gut animierten Fahrer in ihren bunten Anzügen nicht sorgen.

Ziiieh! Beim Weitsprungwettbewerb geht es mit dem Jetski die Niagarafälle runter

PC | PS | PS2 | N64 | DC | GBC | E

Surf Rocket Racer

Rennspiel für Fortgeschrittene und Profis

ca. 90 DM	Ubi Soft	1-2 Spieler

• unterstützt VM, Vibration Pack

Grafik 2	Sound 3	Dauerspaß 3

Fast fehlerfreie Grafik, genaue Steuerung, abwechslungsreiches Streckendesign

Kein vernünftiges Tutorial, nervender Soundtrack, zu wenig Stunts

Nicht viel Neues an Bord: Der Spielspaß sinkt zu schnell auf den Grund der schönen Buchten

3

Text: Daniel Blank · Foto: Bongarts (1)

PS2

Wenn's mal wieder enger wird: Bei hohem Verkehrsaufkommen in Kurven...

...reicht eine falsche Lenkbewegung, um einen kostenlosen Freiflug zu gewinnen

Irgendwo, wenige Meter vorm Ziel: Jetzt bloß nicht auf die Umgebungsgrafik achten...

Moto GP

Wer hätte das gedacht: Namcos dritter Playstation-2-Titel ist wieder ein Rennspiel. Nur die Anzahl der Reifen wurde halbiert...

Winter – die härteste Zeit für jeden Biker. Die Maschine wird in die Garage geschoben und wartet ungeduldig auf den Frühling. Doch mit „Moto GP" sind auch Spritztouren in der kalten Jahreszeit kein Problem mehr: Zum zweiten Mal dreht Namco den Drehzahlmesser auf der PS2 in den roten Bereich.

Doch wer ein „Ridge Racer" auf zwei Rädern erwartet, fährt im Kreis. „Moto GP" ist kein klassischer Arcade-Racer, sondern eine waschechte Simulation. Fahrfehler werden hier genauso wenig verziehen wie Kollisionen mit gegnerischen Piloten. Nur wer es versteht, Gas und Bremse richtig zu dosieren, hat eine Chance, das Ziel zu erreichen.

Zum Trainieren eignet sich der Herausforderungs-Modus im „Gran Turismo"-Stil: Hier gilt es, verschiedene Streckenabschnitte in der geforderten Zeit zu bewältigen. Des Weiteren warten noch Einzel- und Zeitrennen sowie eine komplette Meisterschaft auf Dich.

Die realistische Fahrphysik, die feinfühlige Steuerung und die flotte Grafik begeistern Motorrad-Fans auf Anhieb. Nur die magere Zahl an Kursen zerrt an der Motivationskurve: Fünf verschiedene Strecken sind auf Dauer einfach zu wenig.

Gewohnt gut: Die Wiederholung zeigt das Rennen noch mal von seiner schönsten Seite

PC | PS | PS2 | N64 | DC | GBC | D

Moto GP

Rennspiel für Fortgeschrittene und Profis

ca. 120 DM	Namco/Sony	1-2 Spieler

• unterstützt 8-MB-Card, Dual Shock 2

Grafik 2	Sound 3	Dauerspaß 3

Flotte Grafik, sehr realistisches Handling, perfekte Fahrphysik, feinfühlige Steuerung

Nur fünf Strecken, reine Simulation – kein einstellbarer Arcade-Modus

Erstklassige Motorrad-Simulation, nur etwas arm an Umfang und Abwechslung

2

Text: Michael Stapf

Diese Karte hilft Dir im Wald weiter. Ohne sie verläufst Du Dich sicher

Der dritte und letzte Teil der „Blair Witch"-Trilogie bleibt beim Horror-Rezept der beiden Vorgänger.

Der Schamane Asgaya hilft dem Helden im Kampf gegen das Böse

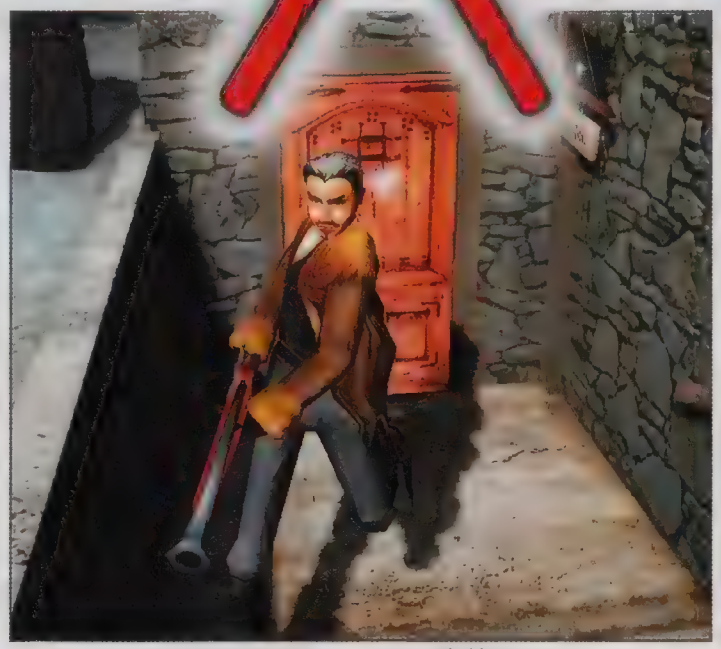
Blair Witch Volume 3

"The Elly Kedward Tale"

Wirklich logisch und spielerisch herausragend war keiner der bisher erschienenen zwei Teile der „Blair Witch"-Trilogie. In der technisch recht eindrucksvollen „Nocturne"-Engine hast Du Deinen Helden oder das weibliche Pendant fast ausschließlich durch den schier endlosen Wald gehetzt, um angreifende Stöckchen-Monster, wild gewordene Dunkelhunde oder untote Gestorbene zu erlegen. Nebenbei löst Du anspruchsfreie Rätsel und unterhältst Dich mit wissenden Anwohnern.

Und es ist auch im dritten Teil mit dem Untertitel „Die Elly Kedward Story" nicht anders. **Diesmal steuerst Du einen passionierten Hexenjäger namens Jonathan Pyre, der – wie schon seine Kollegen – Untote zerschießt oder jetzt auch mit einem Kreuz verbrennt oder verprügelt.** Grund für die Anwesenheit des Hexenjägers ist Elly Kedward, eine überführte Hexe, der sich das Städtchen Blair entledigt sah. Dummerweise sind, Blair-Witch-typisch, eine Reihe Kinder verschwunden. Pyre macht sich also auf den Weg, stößt mal wieder auf einen geheimnisvollen Schamanen und das ganz Böse.

Die Story erzählt sich von selbst, das integrierte Journal hält Dich immer auf dem Laufenden, was Du als Nächstes tun musst, und eine Karte bewahrt den Helden davor, sich im Wald komplett zu verlaufen. **Das Kampfsystem ist nach wie vor sehr einfach und gleichzeitig frei von Finessen, das Lösen der Handvoll Puzzles ein leichtes Spiel, und allein die Grafik macht nach wie vor Freude.** Das düstere Flair und die packende Story des ersten Teils werden nicht erreicht, aber etwas besser als Teil zwei ist der „Blair Witch"-Abschluss geworden – blendend aussehend und spielerisch nicht allzu anspruchsvoll.



Jonathan Pyre ist Ex-Priester, Hexenjäger und Hauptheld in einem

Ein Obermotz! Der Pfarrer entpuppt sich als Oberzombie, von dem Du das...

...Feuerkreuz bekommst. Damit kannst Du Untote aus der Entfernung anzünden

PC D

Blair Witch Vol. 3: Die E. Kedward Story

Action-Adventure für Einsteiger u. Fortgeschrittene

ca. 60 DM | ritual/Take 2 | 1 Spieler

Min.: Pentium II, 64 MB RAM, Win 95, 850 MB HD. *Empf.:* Pentium III, 128 MB RAM, Win 98, 850 MB HD, 3D-Karte

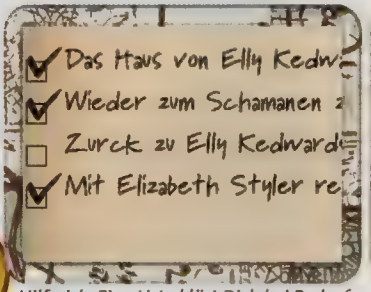
Grafik 2 | Sound 3 | Dauerspaß 3

Recht schöne, atmosphärische Grafik, einfach zu bewältigen

Für Vielspieler viel zu anspruchslos, unmotivierte deutsche Sprecher

Unkomplizierte, teils zu sparsame Gruselmär ohne große Fehler oder Highlights

3

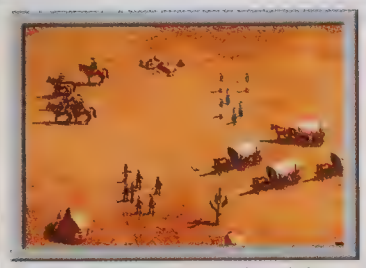


Hilfreich: Eine Liste klärt Dich bei Bedarf darüber auf, was als Nächstes zu tun ist

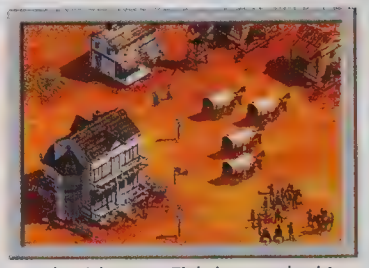
Beim Schamanen erhält Jonathan Pyre Tipps und Talisman. Letzterer öffnet...

...den Weg zum Gruseldämon. Dieser ist einer der härteren, weil flinken Gegner

Text: Knut Gollert



Dein Treck geht auf die beschwerliche Reise in neue Siedlungsgebiete...



...und errichtet am Ziel eine waschechte Westernstadt

Olé Hombre! Deine Mexikaner züchten garantiert BSE-freie Rindviecher

America

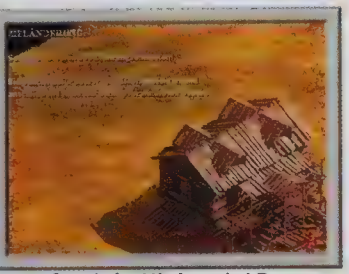
Im Westen nix Neues: Data Beckers Strategiespiel bedient sich bei „Age of Empires 2".

Hier wohnt der Ordnungshüter

Deine Rothäute sehen alt aus. Eine skrupellose Truppe Bleichgesichter wütet auf den Feldern und vernichtet die Ernte. Doch noch ist Dein Stamm nicht verloren. In aller Eile bildest Du ein paar Bogenschützen aus und jagst die weißen Störenfriede in die Flucht.

„America" bedient sich eindeutig der Spielmechanismen von Microsofts „Age of Empires 2". Du steuerst entweder einen Indianerstamm, weiße Siedler, eine Truppe Mexikaner oder finstere Gangster. In Echtzeit errichtest Du diverse Gebäude, baust eine Infrastruktur auf, entwickelst spezialisierte Einheiten und erkundest die Landschaft. Leider ist diese Spielmechanik schon aus vielen anderen Programmen bekannt, und auch „America" erfindet das Genre nicht neu.

Zwar ist der Wilde Westen als Hintergrundthema noch unverbraucht, er kann als Motivator aber nur kurzfristig überzeugen. Neue Spielfinessen sucht man vergebens, und vor dem extrem hohen Schwierigkeitsgrad würde selbst Winnetou kapitulieren.



Am Anfang jeder Mission wirst Du vor eine neue Aufgabe gestellt

America
Echtzeit-Strategiespiel für Profis

ca. 90 DM	Data Becker	1-8 Spieler

Min.: Pentium II 300, 32 MB RAM, Win 95, 480 MB HD. *Empf.:* Pentium III 500, 64 MB RAM, Win 95, 3D-Karte

Grafik 3 | Sound 3 | Dauerspaß 3

+ Ansprechendes Szenario, ausgefeiltes Rohstoffsystem, umfangreiche Levels
− Krasser Schwierigkeitsgrad, unübersichtliche Kämpfe, nichts Neues

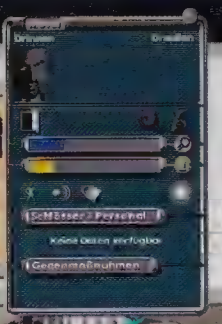
„Age of Empires 2" im zahmen Wilden Westen – was leider fehlt, sind Spielinnovationen

3

Text: Volker Weitz

Wozu braucht man schon einen ehrlichen Beruf – in Virgins Gangstersimulator kannst Du Dein Talent als arbeitsscheuer Langfinger unter Beweis stellen.

Keine gute Idee: Du planst einen Coup direkt neben der Polizeistation



Machst Du einen Bruch, dann sorgt nur dieses magere Info-Menü für Stimmung

In Los Angeles darfst Du auch größere Gebäude wie dieses ausrauben

Da sage noch einer, Verbrechen lohnt sich nicht: Vom bettelarmen Aushilfstaschendieb bis zum millionenschweren Gangsterboss schafft man's in nur zehn Computerepisoden!

Dein neuer, nicht ganz gesellschaftsfähiger Job führt Dich aus einem verschlafenen Wüstenstädtchen in Arizona über Los Angeles bis in die Verbrecherhochburg New York. **In jeder Mission geht's nur um Eines: Alles an fremdem Bargeld einsacken, was Du nur finden kannst.** Du bewegst Dich dabei auf einer Landkarte, die von schräg oben gezeigt wird. Leider wird keine Innenansicht der Gebäude geboten, in die Du einsteigst. Als Ersatz soll ein staubtrockenes Info-Menü für kriminelle Spannung sorgen – tut es aber nicht!

Ist man anfangs noch alleine unterwegs, so lassen sich im Laufe der Handlung vier weitere Kriminelle ins Team aufnehmen. Die Truppe wuselt als extrem mickrige Sprites durch die Gegend und sorgt für unfreiwillige Komik. Dass man sich die Anleitung nur auf dem PC ansehen oder selber ausdrucken kann, ist bei einem Vollpreisspiel eine mittelschwere Frechheit. Hobby-Gangster, wartet ab: „Der Clou 2" könnte besser werden.

Im Waffenladen kannst Du Dein Arsenal gegen Bargeld aufrüsten

Raub
Strategiespiel für Fortgeschrittene

ca. 80 DM	Virgin Interactive	1 Spieler

Min.: Pentium II 233, 32 MB RAM, Win 95, 110 MB HD. *Empf.:* Pentium III 500,128 MB RAM, Win 95, 110 MB HD

Grafik 4 | Sound 5 | Dauerspaß 4

+ Viele Waffen und Ausrüstungsgegenstände, ganz nette Hintergrundstory
− Keine gedruckte Anleitung, abstraktes Spielprinzip, keine Innenansichten

Technisch und inhaltlich verkorkster Langfinger-Simulator ohne Atmosphäre

4

Text: Volker Weitz

Darkstone

Stinkefinger Diablo macht Dir nicht mal mehr im Dunkeln Angst? Dann bist Du reif für eine Runde „Darkstone"-Klopperei!

Mit diesem praktischen Menü kannst Du alle Gegenstände verwalten

In der Stadt lässt Du Dich für Bargeld zum Waffenmeister ausbilden

Der Zauberer kämpft natürlich mit magischen Sprüchen

Im Kampfgetümmel greift Dein Held automatisch den Feind an, der ihm am nächsten ist

Fast zwei Jahre ist's schon her, dass Schwarzmagier Drack verdientermaßen die Hucke voll bekommen hat. Damals, im Herbst 1999, erschien „Darkstone" für die Heimcomputer. Jetzt schiebt Hersteller Electronic Arts endlich eine Version für Playstation (PSone) nach.

Die aufregende Konsolenjagd nach dem magischen Finsterling unterscheidet sich dabei inhaltlich nicht die Bohne vom gelungenen PC-Vorgänger. Nur die grafische Präsentation von Landschaft und Dungeons ist, hardwarebedingt, etwas reduziert. Das ist aber leicht zu verschmerzen, denn am locker-flockigen Spielprinzip wurde nicht gerüttelt.

Du kannst Held oder Heldin aus einer von vier Berufsklassen wählen und so etwa als Amazone, Priester, Zauberin oder Räuber an den Start gehen. Das Abenteuer beginnt oberirdisch mit einem Mini-Auftrag. Hast Du die ersten Monster geplättet und ein paar schnuckelige Ausrüstungsgegenstände gesammelt, geht's ab in den Untergrund. Im Laufe der Zeit erwarten Dich dort 22 Missionen, die in 32 Levels aufgeteilt sind und reichlich Stoff fürs Monsterkloppen bieten.

Die Landschaft wird, wie beim Mitbewerber „Diablo", von schräg oben dargestellt. Zur besseren Übersicht kannst Du die Grafik in zwei Zoomstufen vergrößern. **Entdeckst Du einen Feind, dann wird in Echtzeit geprügelt, gezaubert und geraubt. Gefällte Gegner hinterlassen Goldstücke, die Du im Dorfladen gegen Waffen und Ausrüstung eintauschen kannst.**

Die Mischung macht's: Brauchbare Optik, einfache Bedienung und nicht zu schwere Rätsel sind der Stoff, aus dem Ritterträume sind. Alte Kämpen sind leider deutlich unterfordert.

Magischen Nachschub und Heiltränke gibt's im örtlichen Zauberladen

Sehr romantisch: Zwischen den Aufträgen kannst Du Dir vom Barden ein Ständchen bringen lassen

Nicht übel: Die Amazone im Spiel macht was her

Auf der Übersichtskarte werden alle wichtigen Orte automatisch markiert...

...im Untergrund zeigt die gleiche Karte verschlossene Türen und Treppen an

PC | PS | PS2 | N64 | DC | GBC | D

Darkstone

Action-Adventure für Einsteiger und Fortgeschrittene

ca. 90 DM | Electronic Arts | 1 Spieler

- unterstützt Memory Card, Dual Shock

Grafik 3 | Sound 2 | Dauerspaß 2

Einsteigerfreundliche Rätsel, kurzweilige Aufgaben, viele unterschiedliche Waffen

Kämpfe oft zu unübersichtlich, fehlender Überblick durch geringen Zoom

Gute Alternative zum Monsterklopper „Diablo" mit fast gleich großem Suchtpotenzial

2

bereits getestet für PC 2

Text: Volker Weitz

Microsoft®

...auf der A 3 kommt Ihnen ein Fahrzeug entgegen...

Bist du bereit für einen gnadenlosen Kampf?

MechWarrior 4 präsentiert die Battle Mechs der nächsten Generation. Stärker, schneller und tödlicher als je zuvor. Mit brandneuen Waffen und einzigartigen Fähigkeiten. Bau dir deinen eigenen Battle Mech und stell dich der ultimativen Herausforderung. Befreie deinen Planeten von einer grausamen Schreckensherrschaft. Lass deinen Gegnern keine Chance. Vernichte sie!

PC PLAYER 88

90% GameStar

Ab nach draußen!

Das sexy Duo Hana (r.) und Rain macht sich daran, den Untergrundkomplex zu verlassen...

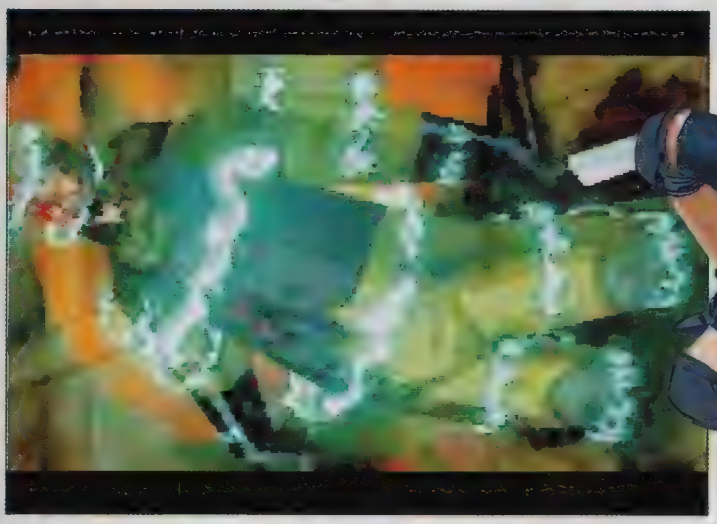
...hierbei müssen nicht nur zahlreiche hinterhältige Fallen überwunden werden...

...es gilt auch, etliche Gegner zu eliminieren, die teilweise aus dem Nichts auftauchen

Tears for Fears: Die „2" im Titel schürte die Erwartung auf einen Nachfolger, der die Mängel des ersten „Fear Effects" ausbügelt. Jedoch...

fear effect 2

RETRO HELIX



Der an das Tyrant-Monster aus „Resident Evil" erinnernde Obermufti stirbt wie vom Schlag getroffen. Leider werden hardwarebedingt nur zwei Drittel des Bildschirms für die Optik ausgenutzt, den Rest füllen schwarze Balken

Wird „Use" am unteren Rand angezeigt, musst Du im Zweifelsfall einfach alle Gegenstände in Deinem Besitz ausprobieren

Statt deutscher Sprachausgabe wie im Erstling musst Du mit englischen Texten und Dialogen vorlieb nehmen

Hinter Rain Qins Schönheit verbirgt sich ein düsteres Geheimnis...

Seltsam: Wenn die schießwütigen Fixer-Roboter arbeiten, ignorieren sie Dich

Ein verwegenes Söldnertrio sollte vor rund zehn Monaten in „Fear Effect" die Tochter eines Gangsterbosses aufspüren (siehe SCREENFUN 5/00). Jetzt melden sich die bezaubernde Hana, der Spion Glas und der Killer Deke zurück, um die Entstehungsgeschichte ihres Trupps zu beleuchten. Die Vierte im Bunde ist die geheimnisvolle Schönheit Rain, deren Ausschnitt ebenso tief ist wie der Lauf ihres M16-Sturmgewehrs.

Die Kritikpunkte beim Erstling wurden nicht ausgeräumt – statt dessen erwarten Dich bei „Fear Effect 2: Retro Helix" immer noch viele unfaire Passagen, knifflige Rätsel, eine Überbelegung des Controllers und jede Menge schießwütige Schurken. Darüber hinaus verzichteten die Programmierer diesmal auf eine deutsche Übersetzung: So kämpft man auch mit englischen Dialogen und Untertiteln, die selten den genauen Inhalt des aktuellen Gesprächs wiedergeben. Wer also nicht gut Englisch kann, dem wird die Story verschlossen bleiben.

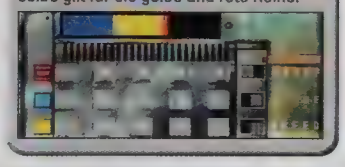
Andererseits ist die Handlung nicht unbedingt notwendig, denn sobald man einen Gegenstand aufnehmen oder einsetzen kann, wird es angezeigt. So brauchst Du im Zweifelsfall nur alle Utensilien im Inventar systematisch durchzuprobieren, um voranzukommen.

Mehr Kritik verdient die verwaschene Optik. Ursache dafür: Rendersequenzen, die als Hintergrund dienen. Statt starrer vorberechneter „Resident Evil"-Kulissen läuft nämlich ein Film ab. Hierbei wird der Bildschirm jedoch hardwarebedingt nur zu zwei Dritteln ausgenutzt. Auch darum wirkt „Fear Effect 2" unterm Strich wie ein Schnellschuss – ein paar Monate mehr Entwicklungszeit hätten da sicher gut getan.

TiPPS

Zahlenspielereien

Stößt Du auf ein Rätsel, schau Dir die Umgebung (oder wie hier: den Bildschirm) genau an. Rechts der drei bunten Schalter stehen 5er-Buchstabenfolgen. Aus oben rechts lässt sich schließen, dass B=5, C=4 und so weiter ist. Also musst Du in der blauen Reihe entsprechend der Buchstabenfolge daneben die Knöpfe in dieser Reihenfolge drücken und dann den Schalter betätigen: 3-1-4-5-2. Dasselbe gilt für die gelbe und rote Reihe.



PC | PS | PS2 | N64 | DC | GBC | E

Fear Effect 2 – Retro Helix

Action-Adventure für Profis

ca. 90 DM	Eidos	1 Spieler

• unterstützt Memory Card, Dual Shock

Grafik	Sound	Dauerspaß
2	4	4

Dichte Atmosphäre, stimmungsvolle Grafik, erspielbare Extras, kurze Ladezeiten

Durchweg englisch, Überbelegung des Pads, unfaire Stellen, kaum Tipps

Im Vergleich zum passablen Vorgänger ist Teil zwei ein unausgegorener Schnellschuss

4

Text: Michael Martin

Hängen Sie die anderen ab. Mit LOOP.

SMS HAPPY HOUR
TÄGL: 18.00-20.00
SMS ZUM 1/2 PREIS

FREIZEIT-TARIF
TÄGL: 18.00 - 8.00

NOCH MEHR INFOS
IN JEDEM VIAG
INTERKOM SHOP
UND AUCH UNTER
WWW.LOOP.DE

L O O P *

up your life

*Dieses Handy funktioniert ausschließlich mit einer LOOP SIM-Karte und ist deshalb preislich reduziert. Möchten Sie das Handy mit SIM-Karte für Netze anderer Betreiber nutzen, einfach 24 Monate warten oder einmalig 195 DM zahlen.

Pixelig, aber schön: Die Playstation-Optik gefällt mit netten Grafikeffekten (PS)

Wenn Buzz (l.) gerade nicht die Welt rettet, macht er Werbung für Zahnpflegemittel...

Der Elektroschocker trifft mit seinem lilo Schuss gleich mehrere Gegner (DC)

BUZZ LIGHTYEAR OF STAR COMMAND

Ordnung muss sein: „Toy Story"-Held Buzz Lightyear bereinigt das Universum von kriminellen Gesellen.

Auf die Farbe kommt's an: Die Endgegner besiegst Du nur mit der richtigen Waffe (DC)

Bekannt wie ein bunter Hund: Nicht nur Fans des Disney-Films „Toy Story" ist Buzz Lightyear ein Begriff. Mittlerweile kehrt der etwas überhebliche Spielzeugheld auch in seiner eigenen Samstagnachmittags-Zeichentrickserie den Abschaum aus dem Weltraum. Im gleichnamigen Videospiel übernimmst Du die Rolle des intergalaktischen Gesetzeshüters – und jagst im Auftrag der „Star Command" Fieslinge durchs Universum.

Die 14 Missionen folgen alle dem gleichen Prinzip: Du spürst einen Unhold auf, der die Flucht ergreift. Schaffst Du es, im angegebenen Zeitraum das Ende des Levels zu erreichen, stellt Dich der Obermotz zu einem Kampf. Somit bleibt selten Zeit, die Bereiche von allen Gegnern zu säubern, die sich Dir in den Weg stellen. Vielmehr versuchst Du quasi im Vorbeirennen einige der Unholde zu erledigen, ihren Schüssen auszuweichen und verstreute Abzeichen, Waffen oder Schutzschilde aufzusammeln.

Aber nicht nur zu Fuß durchstreift Dein Weltraum-Cowboy die Gegend: Mit Jet Bike oder Hoverboard gleitet Buzz mit einem Affenzahn durch die 3D-Landschaft. Allerdings steuert er sich gerade bei erhöhtem Spieltempo in beiden Versionen äußerst schwammig. Gerät dann noch die Kamera außer Rand und Band, pfeffert man schnell das Pad genervt in die Ecke.

Optisch ist das kunterbunte Comic-Abenteuer dafür um so ansprechender. Nur die Dreamcast-Version leidet zeitweise unter Geschwindigkeitseinbrüchen und bleibt darum im direkten Systemvergleich nur zweiter Sieger.

Text: Michael Stapf, Rainer Fellmann

INFO

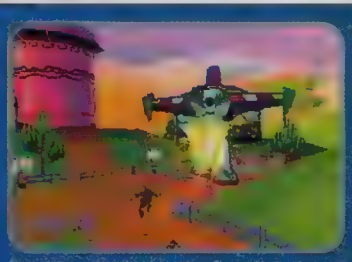
Buzz, der Filmstar

Der gewiefte Astronaut Buzz Lightyear lässt gerne mal den High-Tech-Rambo raushängen. Doch seiner großen Klappe folgen auch große Taten. Und die sind besonders im Film „Toy Story 2" gefragt. Da müssen Buzz und die unerschrockene Spielzeug-Gang ihren Kumpel Woody vorm gläsernen Museumskäfig retten.

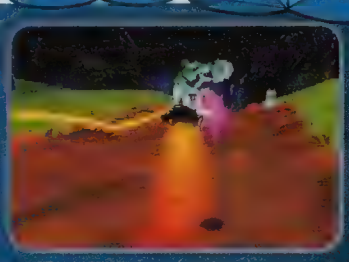
Bei 'nem Spielchen (siehe Bild) entspannt sich das Duo am besten – vor allem nach so turbulenten Abenteuern, wie sie Regisseur John Lasseter erfindet.

Fleißaufgabe: In jedem Level kannst Du die kleinen dreiäugigen Wesen befreien

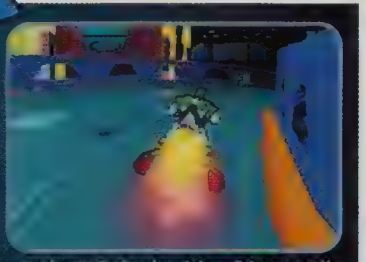
Die Sequenzen sehen gut aus, hängen inhaltlich aber nicht zusammen (DC)



...mation: Mit Raketenkraft und genügend Treibstoff geht's hoch hinaus...



...während sich das schwebende Hoverboard für gewagte Sprünge eignet...



...auch mit Turbo-Antrieb auf dem Jet Bike entwischt Buzz seinen Gegnern leicht (PS)

PS DC GBC E/D

Buzz Lightyear of Star Command

Jump&Run für Einsteiger und Fortgeschrittene

ca. 80/90 DM	Activision	1 Spieler

• unterstützt Memory Card, Dual Shock

Grafik 2	Sound 3	Dauerspaß 3

Witzige Comic-Grafik, liebenswerter Held, viele verschiedene Waffen und Extras

Ungenaue Steuerung, wackelige Kamera, sich wiederholendes Spielprinzip

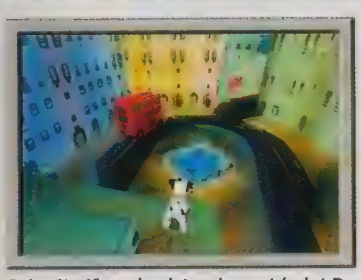
PS: Technisch sauberes Hüpfspiel mit sympathischem Held, nur etwas arm an Abwechslung — 2

• unterstützt VM, Vibration Pack

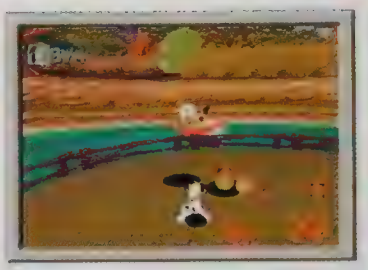
Grafik 3	Sound 3	Dauerspaß 3

DC: Ruckelgrafik und sensible Steuerung machen der sonst soliden DC-Version zu schaffen — 3

geplant für GBC



Beim Streifzug durch London entdeckst Du auch typische Doppeldecker-Busse (DC)



Melonen-Duell: Cruella versucht, die Befreiungsaktion zu verhindern (PS)

In den versteckten Holzkisten werden die Hundegeschwister gefangen gehalten! (PC)

Disneys 102 Dalmatiner

Welpenraub in London: Cruella De Vil kann es wieder mal nicht lassen.

Wenn Disney die Dalmatiner los lässt, hast Du alle Hände voll zu tun: Die teuflische Cruella De Vil entführt mit ihrer Spielzeugarmee die komplette Welpen-Rasselbande – nur Domino und Nullpunkt werden übersehen. Sofort macht sich das Duo auf den Weg, um alle Geschwister zu befreien.

Die Reise führt Dich quer durch die Londoner Innenstadt, auf den Big Ben, über Rummelplatz und Bauernhof. Während Du die 20 Levels mit Schnuppernase nach den gefangenen Hunden absuchst, sammelst Du Knochen, Extra-Leben und bringst die Schaltkreise der Spielzeugroboter mit lautem Gekläffe zum Durchbrennen.

Die Abenteuer von Domino und Nullpunkt richten sich klar an Genre-Neulinge: **Überblickbare Levels, einfache Rätsel und geringes Gegneraufkommen machen „102 Dalmatiner" zu einem netten, wenn auch viel zu kurzen Vergnügen.** Doch erfahrene Zocker sind schnell unterfordert, und Langeweile bringt sie zum Jaulen.

In jedem Level haben verschiedene tierische Freunde nützliche Tipps parat (PS)

PC PS DC D

Disneys 102 Dalmatiner

3D-Jump&Run für Einsteiger

ca. 80-90 DM | Eidos | 1 Spieler

Min.: Pentium 233, 32 MB RAM, Win 95, Soundkarte, 4-MB-Grafikkarte, 50 MB HD.
Empf.: Pentium II, 64 MB RAM, 400 MB

Grafik 3 | Sound | Dauerspaß

Faire Speicherpunkte, gelungene deutsche Sprachausgabe, sechs Minispiele

Alle Levels zu kurz und zu einfach, kitschige und nervige Dialoge

Zuckersüßes, aber übertrieben kitschiges und viel zu kurzes Jump&Run für Genre-Neulinge

3

Text: Michael Stapf

geplant für GBC

Anzeige

DenLogo.com
Jetzt gibt's was auf's Display!

Klingeltöne

Charts

1335 Eminem - Stan
1338 Brooklyn Bounce - Bass Beats & Melody
1339 Wu-Tang Clan - Gravel Pit
1340 Destiny's Child - In[illegible]
1342 Jennifer Lopez - Love don't cost a thing
1346 Robbie Williams - Sup[illegible]
1347 Madonna - Don´t tell me
1348 Deejay Ötzi - Hey Baby ([illegible])
1349 Sugababes - Overload
1164 LimpBizkit - My Generation
1226 N Sync - This I promise you
1168 Sasha - Owner Of My Heart
1159 Britney Spears - Stronger
1165 Madonna - Dont Tell Me
7758 BSB - Shape of my heart

Let's Party

7492 Village People - YMCA
7626 Kaoma - Lambada
1109 Rex Gildo - Fiesta Mexicana
7582 Loona - Latino Lover
7628 Los del Rio - Oh, Macarena
1108 M. Rosenberg - Er gehört zu mir
1118 Kolibris - Hände zum Himmel
1111 Flieger grüss mir die Sonne
1101 Agadoo doo
7543 Wham - Wake me up
7558 Ibo - Ibiza
7427 Ricky Martin - La vida loca
7480 Tom Jones - Sexbomb
7484 UB 40 - Red red wine
7488 Venga Boys - Shalalala

Kuschelrock

7617 E. John - Candle in the wind
7432 Sasha - If you believe...
7420 Ricky Martin - Private Emotion
7482 Toni Braxton - Unbreak my heart
7467 Take That - Back for good
7435 Savage Garden - Truly, madly...
7618 Emilia - Big big girl
7347 J. Cocker - You are so beautiful
7620 Puff Daddy - Every breath...
7485 Elvis - Can't help falling..
7423 Ronan Keating - When you say...

Kult

1242 Happy Birthday
5003 Anton aus Tirol
7250 Britney Spears - Ooops,...
7364 Lou Bega - Mambo Nr. 5
7231 BeeGees - Staying Alive
7697 Mana Mana
7485 Elvis - Can't help falling in love

Bestell Hotline 0190 - 869 883*

1. Handynummer und Bestellnummer angeben
2. Der Empfang von Tönen und Logos erfolgt per SMS nach Bestellung.
3. Aktivierung des Klingeltons oder Logos durch "Speichern"

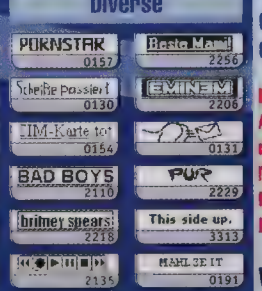
Logos

Liebe

Horoskop

Comic & Tiere

Diverse



Gratis-Katalog per Faxabruf 01805-944955 (0,24DM/Min)

Dein Favorit war nicht dabei? Auf unserer Homepage findest Du 5.000 weitere Möglichkeiten oder kannst Dir sogar mit dem Editor Deine eigene Logos bauen!

www.deinlogo.com

Dieser Service gilt für fast alle Nokia-Modelle. *(3,63DM/Min aus dem Festnetz der Deutschen Telekom)

Kuck mal, wer da spuckt: Rechtzeitig zum Kinostart bietet Disney auch auf der Playstation „Ein Königreich für ein Lama".

Verhext: Der junge König Kusco vor...

...und nach seiner Verwandlung in ein – Lama!

Disneys EIN KÖNIGREICH FÜR EIN LAMA

Mit Spuckattacken holst Du Bienen vom Himmel oder aktivierst Schalter

Dass ein unzufriedenes Volk seinem König Tiernamen an den Kopf wirft, ist nichts Besonderes. Doch Hexe Isma geht einen Schritt zu weit: Um auf hinterlistige Weise den Thron an sich zu reißen, verwandelt sie den Herrscher kurzerhand in ein Lama.

Nun gilt es bloß keine Zeit zu verlieren: Noch etwas wacklig auf vier Beinen machst Du Dich auf den Weg, um den Zauber rückgängig zu machen. **Insgesamt 30 Levels musst Du meistern, bis Dich Isma in ihrem Labor zum entscheidenden Kampf herausfordert.**

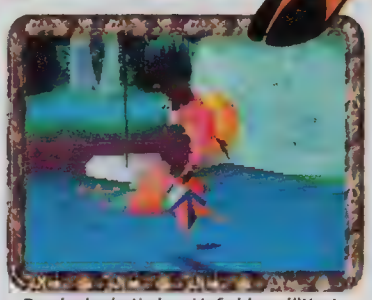
Die Steuerung ist denkbar einfach: Wahlweise mit dem Analog- oder Digitalkreuz navigierst Du den behaarten Helden durch eine 3D-Landschaft. Per Sprung-Taste erklimmst Du Wände oder hüpfst über Abgründe. Mit der Action-Taste werden Vasen zerschlagen, Gegenstände geschultert oder Gegner angegriffen: Durch eine gezielte „Karate-Hufe" oder blitzschnelle Roll-Attacke setzt Du Palastwächter, Krokodile und Spinnen außer Gefecht.

Fairerweise haben die Programmierer hinter jeder längeren Rätsel- oder Sprungpassage einen Speicherpunkt gesetzt. **So kommt bei den ohnehin schon sehr kurzen und überschaubaren Levels kaum Frust auf.** Versteckte Extraleben und Power-Ups finden sich zudem an zahlreichen Stellen.

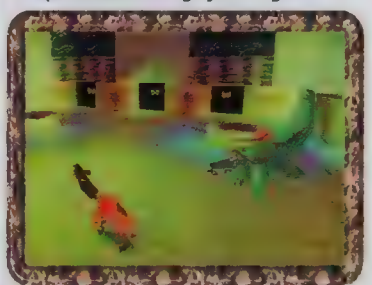
Neben Schalter umlegen und Schlüssel finden strotzen die Levels nur so vor abwechslungsreichen Mini-Spielen: Beim Zielspucken oder Wettrennen winken Dir Schlüssel als Siegpreise, während Du in anderen Abschnitten nach „Metal Gear Solid"-Art an Wachen vorbeischleichen musst.

Disneys Lama-Abenteuer überzeugt durch fehlerfreie Grafik, überragende Soundkulisse und vor allem seinen bissigen Humor. Schade nur, dass Jump&Run-Profis wegen des geringen Spielumfangs schon nach einem Wochenende den Abspann sehen.

Geschickt eingefädelt: Dank der vier Ballons schwebt der Korb sicher über den Abgrund



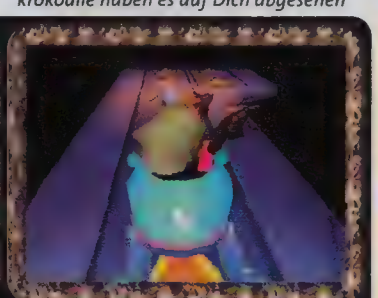
Durch akrobatischen Hufschlag plättest Du problemlos auch größere Gegner



Kein Respekt vor dem König: Die Hofkrokodile haben es auf Dich abgesehen

Im Fluss bestreitest Du ein Wettrennen...

...als Schildkröte fliehst Du vor Tierfängern...



...und in der Lore rast Du durch die Mine

PC | PS | PS2 | N64 | DC | GBC | D

Ein Königreich für ein Lama

Jump&Run für Einsteiger und Fortgeschrittene

ca. 90 DM	Disney/Sony	1 Spieler

• unterstützt Memory Card, Dual Shock

Grafik 2	Sound 1	Dauerspaß 2

Witzige Dialoge, exzellente Hintergrundmusik, abwechslungsreiche Levels

Alle Rätsel meist sehr überschaubar, insgesamt etwas zu kurz ausgefallen

Königlicher Spielspaß für alle Jump&Run- und Disney-Fans, egal, ob jung oder alt!

2

Text: Michael Stapf

Geringe Auflösung, aber starker Seegang: Auf der Playstation tobt der Sturm (PS)

Da schwimmt viel auf der Welle rum: Minen, Bojen und Taucher behindern (PC)

Vorsicht, Superwaschgang! (DC)

Championship Surfer

„Meisterschafts"-Surfer stimmt zwar – aber eine Woge trägt noch nicht zum meisterhaften Spiel.

Mit Surfspielen ist das so eine Sache: Die Funsport-begeisterte Jugend schreit nach der digitalen Wellenreiterei, aber den Sport vernünftig umzusetzen, scheint ein Ding der Unmöglichkeit zu sein. Mit „Championship Surfer" spart man sich zumindest die Reisekosten zu den großen Brechern dieser Welt.

In Arcade-, Meisterschafts- oder Trick-Attack-Modus reitet Dein ziemlich einfach zu steuernder Surfer die Wasserberge. Im Arcade-Modus weichst Du Hindernissen wie Tauchern, Bojen und Minen aus, und in der Meisterschaft geht's um Punkte-Duelle gegen Profis.

Optisch am Rande des Erträglichen, kann „Championship Surfer" mit der einfachen Steuerung überzeugen, wird aber schnell langweilig und frustriert mit einem undurchsichtigen Tricksystem – vor allem bei Airs. Der beste Digi-Surfer, aber trotzdem nicht gut.

Das „Tony Hawk" auf der Welle ist aber in Sicht: „Kelly Slater's Pro Surfing" könnte die Welle richtig rocken. Bis das erscheint, vergehen aber noch Monate.

Bei Airs rutscht die Kamera automatisch dichter an die Wassersportler heran (DC)

PC PS PS2 N64 DC GBC D

Championship Surfer
Sportspiel für Fortgeschrittene

ca. 70-100 DM | Mattel interactive | 1-2 Spieler

Min.: Pentium II, 32 MB RAM, Win 95, 50 MB HD, 3D-Karte. *Empf.:* Pentium II 400, 64 MB RAM, Win 95, 3D-Karte

Grafik 4 Sound 4 Dauerspaß 3

Sehr einfache Steuerung, verschiedene Kameraperspektiven, viele Tricks

Hässliche Grafik, schlechter Sound, auf Dauer monoton

Ziemlich verwaschen: An sich ganz netter, aber auch einschläfernder Wellengalopp

3

Text: Knut Gollert

Ausschub erlesen? Die Übersetzung lässt manchmal gewaltig zu wünschen übrig

Kaum zu erkennen: die pixeligen Hintergrundgrafiken

Ein Fall fürs Solarium! Der Surfer wie die Grafik sind wohl in die Mehldose gefallen

SurfH30

Und tschüss, Winter! Kaum steigen die Temperaturen, schon weckt Take 2 sommerliche Gefühle mit dem ersten Surfspiel für die PS2.

Spätestens seit „Baywatch" weiß es jeder: ein Surfbrett kann Leben retten. Doch als Freizeitgerät findet es weitaus mehr Anerkennung. Meist von braun gebrannten Stahlkörpern über Furcht einflößende Wellenberge geritten, lässt die schnittige Planke viele Mädchenherzen höher schlagen.

Dass man mit diesem Sportgerät aber auch Langeweile und Frust verbinden kann, beweist Take 2 mit „SurfH30". Vom zu erwartenden sommerlichen Flair ist nicht das Geringste zu spüren: Die Grafik ist Sonys neuer Konsole unwürdig, und auch die Steuerung, die hauptsächlich über die Analog-Sticks erfolgt, könnte kaum umständlicher sein. **Einziger Lichtblick an den blassen Küstenabschnitten ist der fetzige Punk-Rock-Soundtrack – er vermag aber auch nicht über die zu wenigen Stunts und Spielmodi hinwegzutrösten.** Auf den Kursen von Hawaii bis Japan ist es Hauptaufgabe, die Ziellinie zu erreichen und dabei genügend Wasserbälle einzusammeln, um genug Punkte für den Sprung in den nächsten Level beisammen zu haben.

Wer mutig ist, wagt noch einen Trick am Wellenkamm, um extra Punkte einzustreichen. Spielspaß hat Flaute.

Durchgespielt! Und der Lohn für die immerhin 15-minütigen Mühen? Ein Bild!

PC PS PS2 N64 DC GBC D

SurfH30
Sportspiel für Einsteiger und Fortgeschrittene

ca. 120 DM | Take 2 | 1 Spieler

- Memory Card, Dual Shock

Grafik 4 Sound 2 Dauerspaß 5

Knackig-fröhlicher Soundtrack, freispielbare Bonussurfer

Miserable Übersetzung, wenig Tricks, immer gleicher Spielverlauf

Wie ein Bügelbrett im Wasser: Jeder echte Surfer kann da nur herzhaft lachen – oder weinen!

4

Text: Daniel Blank · Fotos: Bongarts (2)

ONI

EINE DUNKLE ZUKUNFT, EINE UNGEWISSE VERGANGENHEIT...

UND NIEMAND, DEM SIE VERTRAUEN KANN...

Ein intensiver Action-Thriller mit brillanten Manga-Charakteren und einer packenden Story wird dich faszinieren.

Revolutionär:
Nahtloser Übergang von Karatekicks zum Schusswechsel!

Action satt:
Geniales Martial Arts-Kampfsystem mit realistischen Bewegungsabläufen.

Unglaubliche Vielfalt:
Dein Waffenarsenal reicht von der einfachen Handfeuerwaffe über Energie- und Projektilwaffen bis zum Raketenwerfer!

GODGAMES

www.take2.de

Bald erhältlich auf:

PlayStation 2 Mac PC CD ROM

Godzilla: Monster Wars

Ubi Soft weckt das Monster auf Deinem Game Boy: Godzilla verprügelt Soldaten, Panzer und Saurier.

Fange mit Deinem Sonic-Schuss die Projektile des Riesenwurms ab

Entstellt: Selbst Godzilla-Fans erkennen das Monster nur mit viel Fantasie

Vorzeitliche Saurier und Riesenwürmer bedrohen die Erde. Als Godzilla vermöbelst Du die Biester. Doch weil das Militär nicht zwischen freundlichen und bösen Monstern unterscheiden kann, greifen Dich auf Deinem Weg durch zehn Levels schießwütige Panzer, Hubschrauber und Soldaten an.

Mit sechs Attacken mischst Du die Winzlinge auf, anschließend knöpfst Du Dir den Levelboss vor. Doch nicht nur der Spielablauf ist träge: Die Grafik ist eintönig, das Ballerprinzip witzlos, und die Monsterduelle entpuppen sich als dumpfes Dauerfeuergekloppe.

PC | PS | PS2 | N64 | DC | **GBC** | D

Godzilla: Monster Wars
Actionspiel für Einsteiger und Fortgeschrittene

ca. 70 DM | Crave/Ubi Soft | 1 Spieler
• unterstützt Passwort-Funktion

Grafik 4 | Sound 4 | Dauerspaß 5

Viele Energie-Extras, Passwörter ersparen Dir lange Märsche
Kahle Optik, eintönige Levels, keine Extrawaffen, doofe Gegner

Plumpe Mischung aus Prügel- und Ballerspiel mit träger Steuerung und faden Duellen

5

Magical Racing Tour

Activision drückt aufs Gas: Mit Chip, Chap und anderen Disney-Charakteren geht's auf die 8-Bit-Piste.

Wer alle Beschleunigungsfelder kennt, gewinnt spielend jedes Rennen

Im Schneewald bretterst Du mit Motorschlitten um die Wette

Zwei Eichhörnchen in der Klemme: Die Disney-Helden haben vermutlich eine Zaubermaschine gesprengt und suchen nun die Einzelteile auf 13 Rennpisten. Nur wer seine drei Konkurrenten mit Hilfe von Eichelgeschossen, Schanzen und Froschfluch abhängt, ergattert die Bruchstücke.

Insel, Technopiste und Kurs durchs Filmstudio überraschen mit geheimen Abkürzungen und massig Extras, der Spielablauf ist allerdings fade: Statt exakter Fahrtechnik zählt die Kenntnis der Beschleunigungsfelder, und andere Extras nützen Dir aufgrund des kleinen Bildausschnitts nur selten.

PC | PS | PS2 | N64 | DC | **GBC** | D

Magical Racing Tour
Rennspiel für Einsteiger

ca. 70 DM | Activision | 1 Spieler
• unterstützt Passwort-Funktion

Grafik 2 | Sound 3 | Dauerspaß 3

Viele Waffen und Fallen, schneller Spielablauf, geheime Abkürzungen
Alle 13 Helden steuern sich gleich, kein Zweispieler-Modus

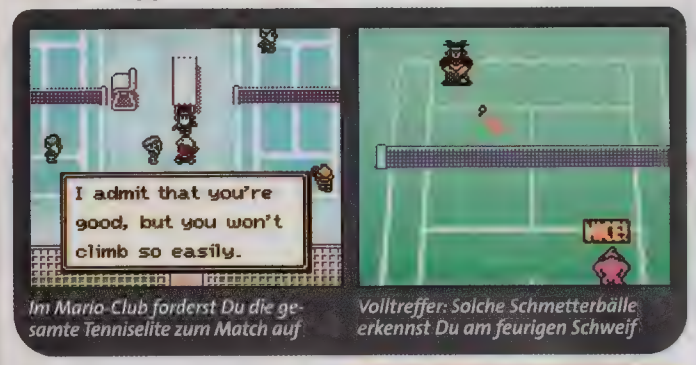
Für einsame Raser: Spaßige Zeichentrick-Renntour mit Mängeln beim Spielablauf

3

bereits getestet für PS, DC / geplant für PC

Mario Tennis

Willkommen im Club: Trainiere Dein Tennis-Ass mit Profitipps und übers N64-Transfer-Pak.



Im Mario-Club forderst Du die gesamte Tenniselite zum Match auf

Volltreffer: Solche Schmetterbälle erkennst Du am feurigen Schweif

Vom N64 wechselt Marios Tennisclub auf den Game Boy: Im Tourmodus sprintest Du durch die Clubanlage, trainierst und duellierst Dich mit lokalen Meistern. Luxuriöse sieben Manöver wie Volley, Lob und Slice ermöglichen Dir taktische Matches. Für jede bewältigte Trainingseinheit und jeden Sieg kassierst Du Erfahrungspunkte.

Dank Schnittstelle zum gleichnamigen N64-Modul ist die Karriere im Nintendo-Club spannender als bei anderen Handheld-Tennisspielen. Für Auflockerung sorgen der Übungs- und Zweispieler-Modus sowie fünf Minispiele, darunter Bananen-Squash und Zielschießen.

PC | PS | PS2 | N64 | DC | **GBC** | E/D

Mario Tennis
Sportspiel für Einsteiger bis Profis

ca. 70 DM | Nintendo | 1-2 Spieler
• unterstützt Transfer Pak, Modulspeicher

Grafik 1 | Sound 2 | Dauerspaß 1

Einsteigerfreundlich, viele Schläge, erstklassiger Karriere-Modus
Kein menschliches Doppel im Zweispieler-Modus möglich

Taktisch, schnell und vielseitig: Das Klempner-Duo spielt das beste Tennis für den Game Boy

1

bereits getestet für N64

Rhino Rumble

Wassernot auf der Chiliparty und Rhinos Rachen brennt wie Feuer: Hilf dem kleinen Nilpferd!

In der Wüste kreisen Geier: Trainiere Deine Treffsicherheit im Sprung

Tolle Spezialeffekte: Die Höhlenwände flackern in der Glut der Lava

Scharfe Fete: Auf der Dschungelparty nascht Rhino Chilischoten, den teuflischen Brand kann nur ein Schluck aus dem magischen Wasserfall löschen.

Du hüpfst mit dem Nashorn durch Höhlen, Schneewelten und Industrielevels. Angreifende Lamas, Pinguine und Spinnen flambierst Du mit Deinem Flammenhauch. Berglandschaften und Strand beeindrucken mit Schneegestöber und Wellenschlag, spielerisch gibt's aber wenig Abwechslung: Anspruchslose Hüpfsequenzen und kaum Gegner – Rhinos eintöniger Marsch durch lang gezogene Levels zündet nicht.

PC | PS | PS2 | N64 | DC | **GBC** | D

Rhino Rumble
Jump&Run für Einsteiger

ca. 70 DM | Telegames | 1 Spieler
• unterstützt Passwort-Funktion

Grafik 2 | Sound 3 | Dauerspaß 4

Witzige Grafikeffekte, flotte Steuerung, Geheimabschnitte
Nur wenige Manöver, kaum Extras, dämliche Gegner

Leider ein Grafik-Blender: Jump&Run mit recht putziger Vorschuloptik, aber eintönig

4

Text: Oliver Ehrle

Grafisch nicht hässlich, aber ruckelnd

PS D

Burstrick Wakeboarding

Actionspiel für Fortgeschrittene

Es gibt Snowboarding, Skateboarding und BMX-Biking zum Nachspielen. Warum sollte da nicht auch ein Wakeboarding interessant und spielbar sein? Die Idee ist löblich, die Ausführung im Fall von „Burstrick Wakeboarding" ziemlich in die Hose gegangen. Die an sich recht hübsche Grafik ruckelt wie die Hölle, die Steuerung ist unpräzise und die nur zwei Spielmodi sind alles andere als lange motivierend. Ein viel zu leichtes Rennen und ein wahnsinnig eintöniger Trick-Wettbewerb machen überhaupt keinen Spaß. Außerdem fahren sich die sechs Boards gleich und die fünf Fahrer sind trotz der Unterschiede überflüssig.

Wartet lieber auf den Sommer und schwingt Euch selbst aufs Board.

ca. 70 DM | JVC | 1 Spieler

Unterstützt: Memory Card, Dual Shock

Grafik 4 | Sound 3 | Dauerspaß 5

- Stellenweise hübsche Grafik, viele Stunts, einziges Wakeboard-Spiel
- Stark ruckelnde Grafik, langweilige Spielmodi, doofe Steuerung

Sehr langweiliges Wassersporteln mit drögen Spielmodi und ruckeliger Grafik **5**

Text: Knut Gollert

Monster-Rennen: flott und unansehnlich

PS D

Ducati World

Rennspiel für Fortgeschrittene

Es dreht sich, wie der Name schon vermuten lässt, nur um das eine: Ducati fahren! In Acclaims „Ducati World" steht das italienische Zweirad im Mittelpunkt, das im Arcade- oder Simulationsmodus über hübsch kurvige Rennstrecken gelenkt wird. Dabei versteht die Grafik mit Effektlosigkeit und allgemein schlechter Qualität zu enttäuschen, und der Sound schließt sich leider an.

Der nette Motivationsgarant Geld, der in der Simulations-Karriere für gute Fahrten winkt und in Tuning investiert wird, zieht so nur noch halb. Auch die schöne Idee mit den 50er-Jahre-Krädern macht dank optischer und akustischer Mängel keinen Spaß. Schade um die Lizenz.

ca. 90 DM | Acclaim | 1-2 Spieler

Unterstützt: Memory Card, Dual Shock

Grafik 3 | Sound 3 | Dauerspaß 2

- Recht umfangreiche, schöne Spielmodi, nette Oldie-Motorräder
- Hässliche, fehlerhafte 3D-Grafik, grausige Musik und billiger Motorensound

Mit guter Optik und feinem Handling wäre der italienische Flitzer besser losgefahren **3**

Text: Knut Gollert

Gewaltig: eine „Madcat" im Kampf

PC DC GBC D

Mechwarrior 4

Simulation für Fortgeschrittene und Profis

So ungefähr ein Stündchen musst Du schon einplanen, bis Du die Steuerung Deines Kampfroboters intus hast. Hier hilft zwar das gut gemachte Tutorial, Roboterneulinge sollten aber trotzdem die Finger von Microsofts Mechs lassen. Wenn Du Dich der Herausforderung stellst, dann erwartet Dich ein Mechwarrior-Fest erster Güte. Die Optik ist atemberaubend, die Gegner sind zahlreich und die über 20 Missionen bis in kleinste Details durchdesignt.

Besonders gut gelungen ist die Intelligenz der Gegner, die jetzt mit allen Tricks und Finessen gegen Dich vorgehen. Wenn Du einen schnellen Rechner hast und nicht vor schweren Spielen zurückschreckst, dann leg unbedingt los.

ca. 90 DM | Microsoft | 1-16 Spieler

Min.: Pentium II 300, 64 MB RAM, Win 95, 480 MB HD, 3D-Karte. *Empf.:* Pentium III 700, 128 MB RAM, Win 95, 1 GB HD, 3D-Karte

Grafik 1 | Sound 1 | Dauerspaß 1

- Haufenweise Waffensysteme, clevere Gegner, tolles Missionsdesign
- Lange Einarbeitungszeit, sehr strategisch, hoher Schwierigkeitsgrad

Besser als jeder andere Mech-Simulator. Leider happig hohe Hardware-Anforderungen **1**

Text: Volker Weitz

Dein Springer geht über die Schanze

PC D

RTL Skispringen 2001

Sportspiel für Einsteiger

Na wer sagt's denn: Die Entwickler haben dazugelernt und einige Macken des Vorjahresprogramms ausgebügelt. Im „RTL Skispringen 2001" haben sich die Sprungschanzen auf 16 vervierfacht und fordern durch unterschiedliche Architektur. Je nachdem, welche Anlaufläng en und Aufsprunghügel zur Verfügung stehen, musst Du anders reagieren. Das Verhalten Deines Springers (mit Fantasienamen) wird mit der Maus reguliert. Drehende Winde sorgen dabei für zusätzliche Spannung.

Trotz dieser deutlichen inhaltlichen Verbesserungen sieht es mit der Langzeitmotivation immer noch etwas mau aus. „RTL Skispringen 2001" reicht nur für einen freundlichen Pausenhüpfer.

ca. 80 DM | VCC | 1-16 Spieler

Min.: Pentium II 266, 32 MB RAM, Win 95, 420 MB HD, 3D-Karte. *Empf.:* Pentium II 500, 64 MB RAM, Win 95, 420 MB HD, 3D-Karte

Grafik 3 | Sound 4 | Dauerspaß 3

- Viele unterschiedliche Sprungschanzen, gelungene Mausssteuerung
- Hölzerne Animationen, keine Originalnamen, wenig Abwechslung

Kurzweilige, leicht beherrschbare Spaßsimulation mit etwas wenig Dauermotivation **3**

Text: Volker Weitz

„Snow Storm": nur selten so dramatisch!

PC PS PS2 N64 DC GBC D

Snow Storm

Rennspiel für Einsteiger

Das geht zu leicht: Schon am Start hängst Du die Computergegner ab und siehst sie bis zum Ende des Rennens nicht mehr wieder. Dann kannst Du Dir zwar eine Weile die nette Wintergrafik ansehen, aber auf Dauer wird auch das langweilig. Etwas trickreichere Strecken mit Sprungschanzen, versteckten Extras, Schikanen und Abkürzungen hätten hier wahre Wunder gewirkt. Aber ganz im Gegenteil: Alle Kurven sind schön breit und die Geraden endlos lang. Preisgelder und Tuning der Flitzer suchst Du ebenfalls vergeblich.

So kann man den Rennfreund nur kurzzeitig motivieren. Spätestens nach der zweiten Runde beginnt schon das große Snowmobil-Gähnen.

ca. 80 DM | Phenomedia | 1-8 Spieler

Min.: Pentium II 350, 64 MB RAM, Win 95, 150 MB HD, 3D-Karte. *Empf.:* Pentium III 500, 128 MB RAM, Win 95, 310 MB HD

Grafik 2 | Sound 3 | Dauerspaß 4

- Ansehnliche und flotte Winteroptik, auch für Anfänger problemlos fahrbar
- Schwache Gegner, Strecken fast ohne Sprungschanzen und Abkürzungen

Zu simpler Schneerenner, bei dem trotz guter Wintergrafik der Spielspaß einfriert **4**

Text: Volker Weitz

Alle Spieler in der Kommandozentrale

PC PS PS2 N64 DC GBC D

Sternenfahrer von Catan

Strategiespiel für Einsteiger und Fortgeschrittene

Klaus Teubers futuristischer „Die Siedler von Catan"-Nachfolger kann in der Brettversion durchaus überzeugen. Die Würfelgeschichte um vier Alienvölker, die sich im Kosmos um die Vorherrschaft kabbeln, ist kurzweilig und gut designt. Die Computerumsetzung ist dagegen nicht ganz gelungen. Was auf dem Brett zügig vonstatten geht, dauert auf dem PC dank des schnarchigen Echtzeit-Modus oft Minuten – völlig überflüssig.

Genauso sinnfrei ist die langweilige Optik. Hier hätten ansprechende Animationen und flotte Weltraumgrafiken für frischen Wind gesorgt. Stattdessen sieht's im Weltraum aus wie auf dem Postamt. Kauf Dir lieber die Brettversion und zock mit ein paar Freunden.

ca. 80 DM | Ravensburger | 1-4 Spieler

Min.: Pentium II 300, 32 MB RAM, Win 95, 830 MB HD. *Empf.:* Pentium III 450, 64 MB RAM, Win 95, 840 MB HD

Grafik 4 | Sound 4 | Dauerspaß 3

- Gutes Spieldesign und gute Umsetzung aller Brettspiel-Funktionen
- Schnarchiger Echtzeit-Modus, öde Grafik, Computergegner nicht sehr clever

Etwas lieblose und langweilige Umsetzung von Klaus Teubers neuestem Würfelhit **3**

Text: Volker Weitz

Descent Venture Pack

PC

„Descent 3": Die Gegner greifen in Formationen an

AKTION!

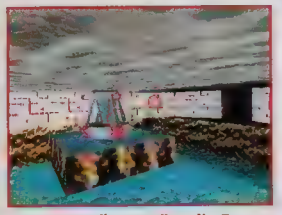
Spielesammlungen gibt's sogar an der Tankstelle. Und mit etwas Glück gratis hier: Wir verlosen 20 x „Gold Games 4" von BP. Wie man mitmacht, erfahrt Ihr auf der Jackpot-Seite 130.

Die Spiele der „Descent"-Reihe sind das Richtige für Computerpiloten mit fixem Feuerfinger. In allen vier Teilen düst Du mit diversen Raumjägern durch verwinkelte 3D-Labyrinthe und ballerst dabei feindliche Piloten vom Schirm. Aufgelockert wird die Action-Orgie durch massig Extras, mit denen Du Deine Schiffe um- und aufrüsten kannst.

Besonders spritzig ist dabei der Multiplayer-Modus ausgefallen, in dem alle Robotraumer durch bis zu 16 menschliche Piloten ersetzt werden. Die Grafik von „Descent" ist zwar deutlich angejahrt, Spaß bringt die Balleroper trotzdem.

Spieletitel	Genre	Note
Descent 1	Actionspiel	3
Descent 2	Actionspiel	3
Descent 3	Actionspiel	2
Descent 3 Mission	Actionspiel	2

„Descent 1": Auch auf langsamen Rechnern schnelle Grafik



„Descent 2": Zerstöre die Energiestation, und das Tor geht auf

PC PS PS2 N64 DC GBC E

Descent Venture Pack

Actionspiele für Einsteiger bis Profis

ca. 50 DM | Virgin Interactive | 1-16 Spieler

Min.: Pentium 200, 32 MB RAM, Win 95, 210 MB HD. *Empf.:* Pentium II, 64 MB RAM, Win 95, 500 MB HD, 3D-Karte

Kompromisslos feuern und die sauschnelle Grafik bewundern: Ballerherz, was willst Du mehr?

2

Text: Volker Weitz

Die späteren Levels spielen in Las Vegas

PC PS PS2 N64 DC GBC D

Interstate '82

Actionspiel für Fortgeschrittene und Profis

Es sieht aus wie ein Rennspiel, ist es aber nicht: In Activisions „Interstate '82" sitzt Du am Steuer einer flotten Kiste aus den 80er Jahren und bestehst 17 Missionen, in denen fahrerisches Können nur als Grundlage dient. Im Nachfolger des Kultspiels „Interstate '76" kämpfst Du mit Deinem waffenstarrenden Gefährt – das übrigens jederzeit verlassen werden kann – gegen einen Waffenschieberring und deckst nebenbei auch gleich eine riesige Verschwörung auf.

Echt famos sind der grandiose Disco-Soundtrack aus den beginnenden 80er Jahren und die recht große Abwechslung bei den Aufträgen. Für diesen Preis muss jeder PC-Fahrer zuschlagen! Da stört auch der nur rudimentäre Wirtschaftspart nicht.

ca. 30 DM | Activision | 1-8 Spieler

Min.: Pentium 200, 64 MB RAM, Win 95, 450 MB HD. *Empf.:* Pentium II 300, 64 MB RAM, Win 95, 450 MB HD, 3D-Karte

Grafik 2 | Sound 1 | Dauerspaß 2

- Sehr schöne Missionen, tolle Musik und klasse Sprache, famose Explosionen
- Unausgereifter Wirtschaftspart, hässliche Zwischensequenzen

Flotte Fahrzeugballerei für Freunde taktisch gehaltvoller Actionkost und Fans der 80er

2

Text: Knut Gollert

Gut verpackt: Lara Croft in der Antarktis

PC PS PS2 N64 DC GBC D

Tomb Raider 3 Classic

Action-Adventure für Profis

Indien, Arizona, England, Polynesien und die Antarktis sind die aktuellen Einsatzgebiete von sexy Lara im dritten Teil ihrer Abenteuer. Ging es in den beiden Vorgängerspielen noch um irdische Schätze und Gefahren, so kämpft das taffe Cyberbabe jetzt gegen schlabberige Außerirdische. Am altbekannten und etwas ausgelutschten Spielprinzip aus Klettern, Hüpfen und Ballern hat sich aber auch im dritten Teil nichts geändert.

Stiefelt Lara gerade nicht zu Fuß durch die Landschaft, ist sie mit einem Quad-Bike, einem Kanu und sogar einem Mini-Unterseeboot unterwegs. An Waffen stehen die bewährten Doppelpistolen, Schrotflinten, Gewehre, Granatwerfer und eine praktische Harpune bereit.

ca. 20 DM | Eidos | 1 Spieler

Min.: Pentium 133, 16 MB RAM, Win 95, 2 MB HD. *Empf.:* Pentium 200, 32 MB RAM, Win 95, 60 MB HD, 3D-Karte

Grafik 2 | Sound 3 | Dauerspaß 2

- Originelle Rätsel, abwechslungsreiches Leveldesign, gute Hintergrundstory
- Happiger Schwierigkeitsgrad, blöde Gegner, etwas dürftige Soundkulisse

Sexy Lara zum echten Vorzugspreis sollten sich alle Action-Adventure-Profis gönnen

2

Text: Volker Weitz

Die aktuellen Billig-Spiele im Überblick

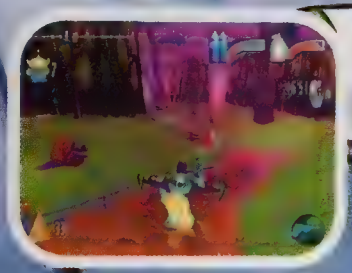
Titel	Genre	System	Hersteller	Preis	Note
24 Stunden von Le Mans	Rennspiel	PC	Infogrames	ca. 30 DM	3
688(I) Hunter Killer	U-Boot-Simulation	PC	EA	ca. 20 DM	3
Age of Empires	Strategiespiel	PC	Microsoft	ca. 20 DM	2
Alpha Centauri	Strategiespiel	PC	EA	ca. 20 DM	3
Anno 1602	Echtzeit-Strategie	PC	Infogrames	ca. 35 DM	2
Civilization 2: Test of Time	Strategiespiel	PC	Activision	ca. 20 DM	2
Crash Team Racing NEU!	Rennspiel	PS	Sony	ca. 50 DM	1
Dark Reign 2 NEU!	Strategiespiel	PC	Activision	ca. 45 DM	2
Dungeon Keeper II	Echtzeit-Strategie	PC	Bullfrog/EA	ca. 45 DM	2
Euro 2000	Sportspiel	PC	EA Sports	ca. 50 DM	2
Final Fantasy VIII	Rollenspiel	PS	Squaresoft	ca. 50 DM	1
Gabriel Knight Classic	Adventure	PC	Sierra	ca. 30 DM	2
Grim Fandango NEU!	Adventure	PC	LucasArts	ca. 40 DM	1
Heavy Gear II NEU!	Actionspiel	PC	Activision	ca. 30 DM	3

Titel	Genre	System	Hersteller	Preis	Note
Moto Racer	Rennspiel	PC	EA	ca. 25 DM	2
NBA Live 2000	Sportspiel	PC	EA Sports	ca. 20 DM	2
Need for Speed 4	Rennspiel	PC	EA	ca. 30 DM	1
NHL 99	Sportspiel	PC	EA Sports	ca. 20 DM	2
Planescape: Torment NEU!	Rollenspiel	PC	Interplay	ca. 40 DM	1
Rayman 2	Jump&Run	PC	Ubi Soft	ca. 50 DM	1
Ridge Racer	Rennspiel	PS	Sony	ca. 30 DM	2
Silent Hill	Action-Adventure	PS	Konami	ca. 50 DM	1
SimCity 2000	Strategiespiel	PC	EA	ca. 20 DM	2
Spyro the Dragon 2 NEU!	Jump&Run	PS	Sony	ca. 50 DM	2
System Shock 2	Rollenspiel	PC	EA	ca. 30 DM	1
Tarzan	Jump&Run	PS, PC	Disney	ca. 50 DM	2
Theme Park World NEU!	Strategiespiel	PC	Bullfrog/EA	ca. 30 DM	2
Tekken	Fightspiel	PS	Sony	ca. 30 DM	2

Das Spiel zur neuen TV-Serie von Disney/Pixar

Disney · Pixar

Captain Buzz Lightyear Star Command



ACTIVISION

Game Boy Color

PlayStation

Dreamcast

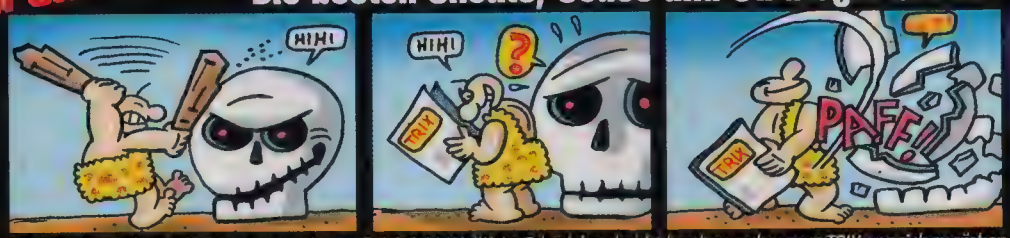
PC CD-ROM

Disney Channel

Disney Interactive

ZUM SAMMELN!

Die besten Cheats, Codes und Strategie-Guides



Schon vor ewig langer Zeit war man schwere Spiele leid: Wollt' der Schädel mal nicht brechen, nahm man TRIX, um sich zu rächen

Alle Tipps getestet!

Alle Passcodes & Cheats im Heft wurden überprüft und funktionieren

Seite 54 **DURCHGESPIELT**

PC, Playstation, Dreamcast
Tomb Raider – Die Chronik (Teil 3)
Servus, mach's gut! Der letzte Abschnitt der Komplettlösung bringt Lara im schicken Latex-Dress sicher durch den High-Tech-Tower (ab S.54)

Playstation
Final Fantasy IX (Teil 1)
Der erste Teil der Mega-Lösung für Squares edles Fantasy-Abenteuer zeigt Euch alle Sehenswürdigkeiten der ersten Spiel-CD (ab S.62)

Nintendo 64
Legend of Zelda: Majora's Mask (Teil 3)
Helft Link dabei, das verzwickte Rätsel des unter Eis versunkenen Goronendorfes zu lösen, und stellt Euch dem Roboter-Stier Goth (ab S.72)

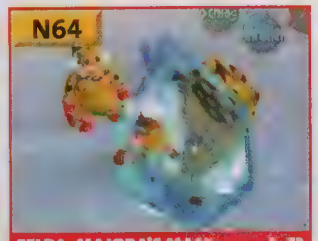
Seite 60 **PC** *Alle Spiele alphabetisch*
America
American McGee's Alice
Bleifuss Offroad
Colin McRae Rally 2.0
Dave Mirra Freestyle BMX
Giants: Citizen Kabuto
Wartorn

Seite 70 **PLAYSTATION**
Alien: Die Wiedergeburt
Blade
Iron Soldier 3

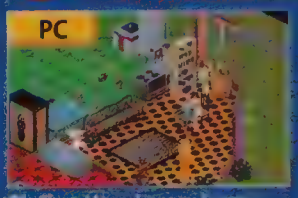
Seite 71 **PLAYSTATION 2**
Rayman Revolution
Ready 2 Rumble Boxing: Round 2
Silent Scope

Seite 76 **GAME BOY**
Chicken Run
Wacky Races

Seite 78 **DREAMCAST**
Army Men: Sarge's Heroes
Star Wars: Demolition
Tony Hawk's Pro Skater 2



4/01 **TRIX VORSCHAU**



Freut Euch auf mehr Tipps und Lösungen zu
Final Fantasy IX (Teil 2), Die Sims, Legend of Zelda: Majora's Mask (Teil 4)
und vielen weiteren Spielen!

Das Heft 4/01 erscheint am 21. März

TRIX PER FAX
Neue Spiele für den Fax-Abruf (Neuheiten)

Code	Spiel	Beschreibung	System
515	Wacky Races	Cheats	DC
516	Madden NFL	Cheats	PS2
517	Der Grinch	Cheats, xPlodemoves	PS
518	Die Welt ist nicht genug	xPlodemoves	PS
519	Project IGI	Cheats	PC
520	Ready 2 Rumble 2	Cheats	DC
521	Kessen	Cheats	PS2
522	Fantavision	Cheats	PS2
523	X-Squad	Cheats	PS2

Aufbau: Dieses Service funktioniert mit (normalen) Faxgeräten.
Ein Anruf kostet 1,24 DM pro Minute. Keine Anschrift! Die Anfrage mit Faxgeräten dauert [illegible]

Cheats & Hilfen zu mehr als 400 Spielen!

(0190) 499 377 XXX

Wenn Du an die obige Telefon-Grundnummer (weiß) einen Code (gelb) anhängst, kannst Du die entsprechenden Trix per Fax abrufen. Ohne Code erhältst Du die Gesamtliste aller Trix.

Wir versenden die „Trix per Fax"-Neuheiten-Liste auch kostenlos per E-Mail. Wer sie will, muss nur eine E-Mail an folgende Adresse schicken:
[illegible]
Ihr bekommt dann alle vier Wochen den Tribüttler mit den Neuheiten und der aktuellen Gesamtliste des „Trix per Fax"-Angebots!

Der letzte Abschnitt der „Chronik" hat es wirklich in sich. Doch als mittlerweile erfahrener Lara-Veteran und mit Hilfe der Tipps meisterst Du auch dieses Abenteuer.

TOMB RAIDER DIE CHRONIK

Den High-Tech-Tower betritt Lara in der feschen Latex-Kombi

3. TEIL

Episode 4: High-Tech-Tower

1. Abschnitt: Der 13. Stock

1. Die Iris fest im Blick

Zu Beginn führt Dich Dein Weg nach rechts, bis Du durch ein Gitter das Artefakt namens Iris siehst. Dieses seltsame Kleinod gilt es zu stibitzen und dann zu entkommen. **Daher lauf zur nächsten Tür und schieß im Scharfschützen-Modus das Schloss auf.** Dummerweise bricht anschließend der Boden ein und Du rutschst einem gepanzerten Wachmann entgegen...

...wende Dich sofort zur Seite und visiere die einzige Schwachstelle an – seinen Kopf. Ansonsten grillt Dich der Scherge. Oberhalb Deiner Landestelle führt ein Schacht zu einer Leiter. Spurte durch diesen Schacht, da Dich andernfalls die Flammen aus den Luftklappen zerbrutzeln.

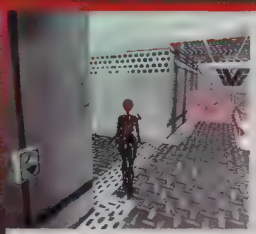
Die nächste Leiter sieht nicht nur seltsam aus, eine Laserfalle erschwert zudem das Vorankommen. Halte Dich rechts und klettere nach oben, sobald die Falle an Dir vorbei nach links geschwebt ist. Oben angekommen, nimm die helle, löchrige Wand ins Scharfschützenvisier.

Die folgende Falle im freigelegten Gang hat's in sich: **Geh rückwärts zum Ende des Gangs und lass Dich schnell an der Kante hinunter, damit die Selbstschussanlage Deinen Latex-Anzug nicht durchlöchert.** Dreh Dich dann blitzartig um und nimm Dir die 08/15-Wache vor.

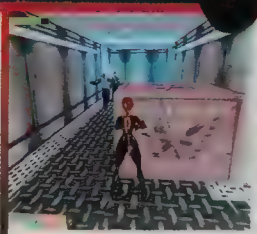
2. Schleichen statt sterben

Lara Croft hat alle Sinne angespannt...

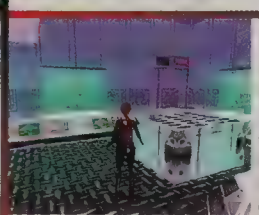
Neben dem Getränkeautomaten und der Laserbarriere befindet sich ein beschädigtes Gitter, das sich problemlos zerschießen lässt. Der dahinter liegende Schacht führt um die Barriere herum. Halte dann, zurück im Korridor, stets die Gehen-Taste gedrückt, damit Du fortan schleichst und die Wache nicht in ihrer Nachtruhe gestört wird.



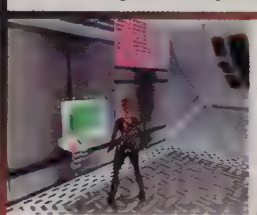
Geh langsam zum Tisch und nimm die High Level Keycard auf, die sich am Schloss der benachbarten Tür sogleich einsetzen lässt. Ein paar nette Utensilien erwarten Dich! **Schleiche dann wieder vorsichtig an der Wache von vorhin vorbei und zu dem Lift, der vom Korridor abgeht.**



Beseitige die nächsten beiden Wachposten am besten aus der Distanz. Doch Vorsicht, ein dritter Wachmann streunt noch im hinteren Teil des Gangs herum. Neben dem Lift solltest Du die dreieckige Tür nicht übersehen – sie lässt sich mit Hilfe der High Level Keycard öffnen.

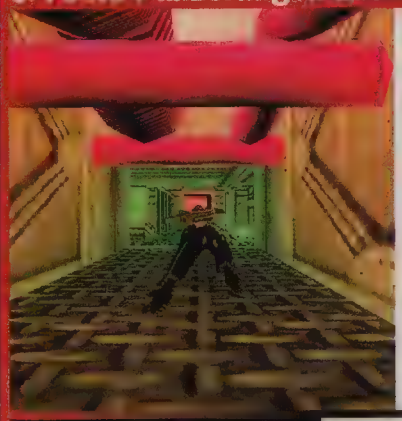


Im folgenden Raum musst Du schleichen, damit die Wissenschaftler keine Notiz nehmen. Betätige den Schalter am großen Pult und dann raus aus dem Raum – langsam, wohlgemerkt. Folge dann dem Gang, bis Du einen Raum mit Schutzanzügen und einem Wissenschaftler erreichst.



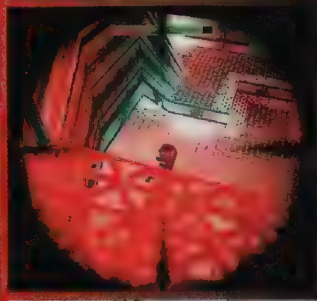
Aus einem Schutzanzug fällt die Zugangscode-Disk. Nimm sie und begib Dich zur schlafenden Wache in Richtung Lift. **Im Korridor daneben befindet sich bei einer verschlossenen Tür ein Terminal.** Setz die Zugangscode-Disk ein und klettere in den geöffneten Schacht.

3. Feste Panzerungen und Betäubungsmittel



Bevor Du an das Rohr springst und nach unten rutschst, solltest Du gut auf den Rhythmus der Explosionen achten. Sie beginnen oben (lautes Geräusch), wandern anschließend nach unten und werden dabei leiser.

Spurte vom Anfang des Schachts nach der dritten Explosion zum Rohr, spring ran und lass Dich nach unten gleiten. **Ein niedriger Schacht führt Dich dann in eine Halle.**

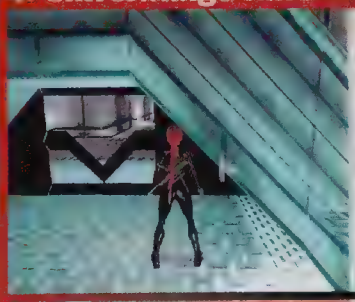


Mit viel Geschick und reichlich Munition kannst Du den gepanzerten Wachmann bereits von oben aus erledigen. Besser ist es jedoch, zunächst in den rot beleuchteten Gang auf der Stirnseite der Halle zu laufen und dort aus dem Lagerraum ein Tuch aufzunehmen. Nun geht es über die Treppe nach unten, um den Wachmann durch einen Kopftreffer blitzschnell zu eliminieren.

Schalte den zweiten, überraschend auftauchenden Wachmann aus. Öffne danach mit der High Level Keycard die Tür in der Seitenwand und **schnapp Dir aus den Schränken die Chloroformflasche und das kleine Medipack.**

Die nervigen Krabbeltierchen schüttelst Du anschließend einfach durch Weglaufen ab. Kombinierst Du das Tuch mit dem Chloroform, erhältst Du eine Betäubungswaffe, um ahnungslose Wachen hinterrücks schlafen zu legen.

4. Unfreiwillige Hilfe



Zurück in der Halle öffnest Du mit der High Level Keycard die gläserne Tür an der Stirnseite.

Bereite Dich auf den nächsten gepanzerten Wachmann vor, während Du in den dahinter liegenden Gang eindringst. Sein Ableben wird mit der Iris-Labor-Zugangsdisk belohnt. Die lässt sich sogleich an der Tür am Ende des Gangs einsetzen.

Im U-förmigen Gang patrouilliert eine Wache. Wenn sie Dich entdeckt, wird sie eine Selbstschussanlage zur Verstärkung „herbeirufen". Es bieten sich mehrere Möglichkeiten: Heranschleichen und das Chloroform einsetzen, **sich an der Wache vorbeitasten, ohne gesehen zu werden,** oder einfach vorbeirennen – letztere ist die einfachste Lösung.

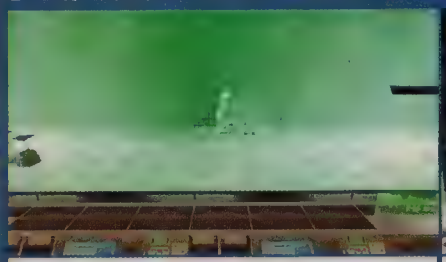
Im nächsten Raum geht alles leichter. Der Wissenschaftler zeigt sich von Deiner Wumme beeindruckt und hilft Dir, die doppelt gesicherte Tür zu öffnen. Ein Kolbenschlag schickt den Helfer dann ins Reich der Träume. **Steig jetzt die Treppe nach oben, um in dem Kontrollraum den Schalter für die Stromversorgung zu betätigen.**

Dummerweise ist der Strom für die Iris nur kurzzeitig ausgeschaltet, daher beeile Dich, um das Kleinod zu erreichen. Spurte also wieder nach unten und nimm die Abzweigung in den Raum. **Sobald Du das Iris-Artefakt in Händen hältst, spring einfach in die Bodenöffnung** und renn dem Ende des Gangs entgegen.

Ein bisschen Knobeln muss Lara ja schon noch, damit sie das Abenteuer besteht!

2. Abschnitt: Flucht mit der Iris

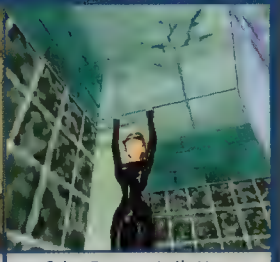
5. Ab sofort ohne Waffe



Zu Beginn des Levels bleibt Dir nichts anderes übrig, als Deine Waffe (weil aus Metall) abzulegen. Obwohl Deine Munition ebenfalls aus Metall besteht, erkennt das Sicherheitssystem diese nicht. **In der Schleuse findet Du in der ersten Kiste eine Bombe (Finger weg!) und in der zweiten ein Medipack (zugreifen!).** Im folgenden Korridor hältst Du Dich links, denn rechts warten unsichtbare Laserbarrieren.

Die Toilettentür ist versperrt, untersuche daher zunächst die nebeneinander liegenden Büros. Du findest so ein Tuch und eine Chloroformflasche. **Mit der Kombination aus diesen Gegenständen schleichst Du Dich an die Wache am Ende des Gangs an und legst sie schlafen.**

Anschließend durchsuchst Du die restlichen Räume und findest so eine Codekarte. Merk Dir die darauf verzeichnete Nummer. **Diese Zahl stellt den Code dar, mit dem sich die Toilettentür öffnen lässt.** (Hier herrschen für Büromitarbeiter mit Blasenschwäche echt harte Sitten...)



Auf der Damentoilette findest Du in einer Zelle ein Medipack, doch Dein Ziel ist die erste Kabine im Herrenklo. **Spring an die Decke und drück die Aktions-Taste, um hinter den morschen Deckenplatten einen Schacht freizulegen.**

Text: Michael Martin

6. Horror im Fahrstuhl

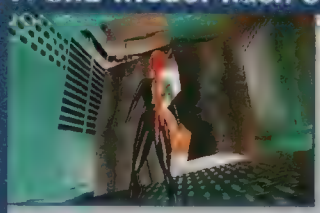
Klettere in den Schacht und lass Dich bei nächster Gelegenheit rückwärts hinab. **Lass kurz die Aktions-Taste los, um zu fallen, und drück die Taste erneut, um Dich am nächsten Absatz festzuhalten.** Krabble weiter bis zum Fahrstuhlschacht, wo Du Dich erneut rückwärts hinablässt, Dich jedoch zunächst noch an der Kante festklammerst.

Spring rückwärts und dreh Dich in der Luft, um Dich dann mit Hilfe der Aktions-Taste am Seil eines Aufzugs festzuhalten. Klettere nach dieser schwierigen Passage weiter nach oben, wo Du eine Plattform entdeckst. Wieder musst Du rückwärts springen, diesmal sind weder Drehung noch Festhalten notwendig.

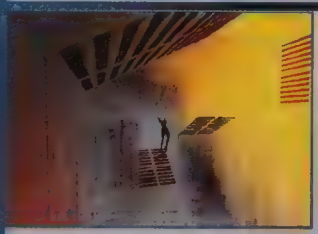
Du siehst eine Querstange, die Du springend und mit Anlauf erreichen kannst. Schließlich gelangst Du zu einer Nische – spring von da aus auf das Dach des Aufzugs. Öffne die dortige Klappe und hüpf in den Aufzug.

Ignoriere rechts die Wache und schleiche langsam nach links zum nächsten Lift. Mit seiner Hilfe erreichst Du den nächsten Stock, wo Dich schießwütige Wachen erwarten. **Zum Entkommen drück schnell wieder den Knopf im Lift.** Nun rauscht der Aufzug unkontrollierbar in die Tiefe...

7. Und wieder nach oben...



Ein weiterer Druck auf den Liftknopf erspart Dir den vorzeitigen Tod, dennoch bis Du nun erst mal im Erdgeschoss. **Klettere durch die einzige Deckenöffnung auf das Dach des Lifts,** spring an die Querstange und dann zur Wand. Rechts führt Dich eine Leiter nach oben. Sobald Du links ein Gitter erkennst, spring rückwärts auf eine Plattform.

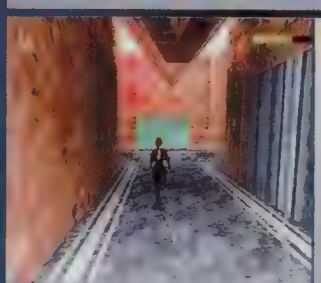


Dann geht es weiter über eine Querstange in einen niedrigen Gang. Spring rückwärts (!) auf die nächste Schräge und gleite so auf eine weitere Rampe. **Sobald die Kameraperspektive wechselt, spring an die Querstange.** Verpatzt Du diesen kniffligen Sprung, wird dies böse Folgen haben...

Spring in einer „Feuerpause" an die zweite Querstange und warte dann ab, bis das Feuer auf der nächsten Plattform kurz erlischt. **Von einem anderen Teil dieser Plattform aus kannst Du eine Nische erreichen, hinter der Dich eine Stange zu einem Schacht führt.** Balanciere hinüber und nimm dort die Chloroformflasche an Dich.

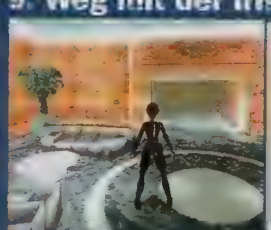
8. Feiger Scharfschütze

Rutsch die Rampe zu einem Korridor hinunter, der bewacht wird. Du kannst den Kerl aber ignorieren und einfach nach rechts laufen, bis Du eine Halle mit einer Rampe erreicht hast. Hinter der Rampe nimmt Dich ein Scharfschütze ins Visier, doch wenn Du in Bewegung bleibst, trifft er Dich gar nicht. **Renn rechts von der Rampe zu einer Leiter** und dann weiter oben zu einem Schalter.

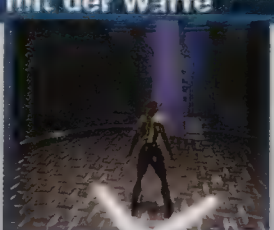


Hast Du den Schalter betätigt, musst Du wieder nach unten, um durch die Tür gegenüber der Rampe zu schreiten. **Lauf dann zum Raum am Korridorende, sobald Dir eine Wache folgt.** Spring (!) über die Vertiefung im Boden des Raumes zum Aquarium und wende Dich nach rechts. Erst wenn die Wache das Aquarium zerschossen hat, betätige den Schalter an der rechten Wand und flieh schließlich durch den Ausgang.

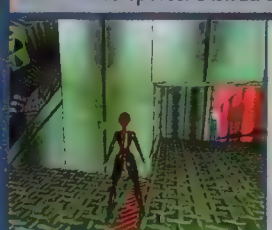
9. Weg mit der Iris und her mit der Waffe



Im nächsten Raum musst Du wieder schleichen, um die beiden Schalter unbeschadet zu erreichen. Hinter der nun geöffneten Tür gelangst Du in einen seltsam aussehenden Raum. Durchquere ihn, um in der darauf folgenden Kammer aus der hinteren, in der Mitte liegenden Kiste die Teleporter Disk zu entnehmen...



...die Teleporter Disk setzt Du am Terminal neben dem Eingang des seltsamen Raumes ein. **Geh danach zur Hakenkonstruktion in der Mitte des Raumes und setz das Iris-Artefakt ein.** Die nun offene Bodenluke führt Dich in einen Schacht, von dem aus Du eine Wache beim Eingeben eines Türcodes beobachten kannst.



Setz am besten Dein Headset auf und merk Dir die Zahlenkombination. Der Schacht führt in den Gang mit der Tür, dessen Code Du ja nun kennst. Ignoriere die Wache ruhig. Du erreichst im Folgenden die Zentrale, die das Sicherheitssystem des Stockwerkes steuert. **Betätige den Schalter, um die Metallabfrage auszuschalten (erinnerst Du Dich an Deine Waffe?) und geh durch den rötlichen Korridor.**

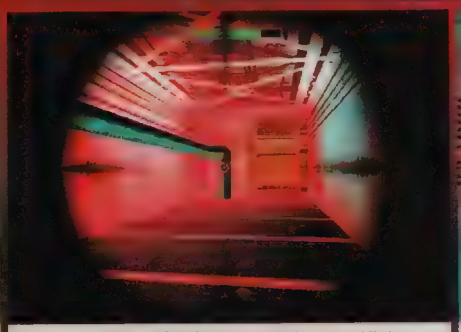
Schließlich gelangst Du wieder in den Raum, wo Du einst Deine Waffe deponiert hattest. Nimm sie nun auf und begib Dich in den Korridor mit der Laserbarriere. **Am linken Ende, rechts neben dem Gang, den Du zuvor genommen hast, befindet sich eine Tür.** Zerschieß kurzerhand den Feuerlöscher, um Dir den Weg freizusprengen – der Weg in den nächsten Abschnitt steht offen!

3. Abschnitt: Alarmstufe Rot

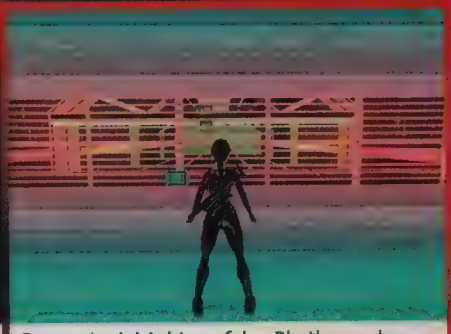
Feuer frei auf alle Schergen!

10. Unsichtbare Laserfallen

Im Treppenhaus erwartet Dich neben Kletter- und Sprungpassagen auch ein Wächter. An der Stelle, an der ein Feuer lodert, lässt sich die Wand eintreten. Der dahinter liegende Schacht führt Dich in einen Raum, in dem Du springend und mit gedrückter Aktions-Taste eine Gitterluke öffnest. **Warte mit dem Aufstieg, bis Du die heranstürmende Wache ausgeschaltet hast.**



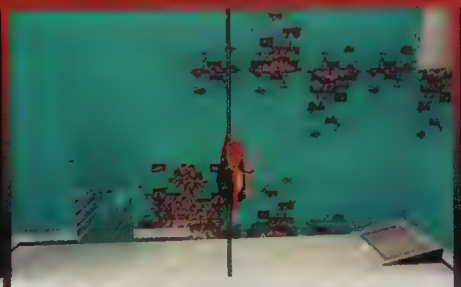
Folge dem Korridor, bis Du an ein paar Kisten gelangst. Dort findest Du Fangraketenwerfer-Ammo. Der weitere Weg wird durch Laserfallen versperrt, die sich mittels Headset und gedrückter Aktions-Taste entdecken lassen. **Um diese Fallen zu überwinden, zerschieß das Rad am Ende des Korridors, damit der ausströmende Dampf die Laserstrahlen aufzeigt.**



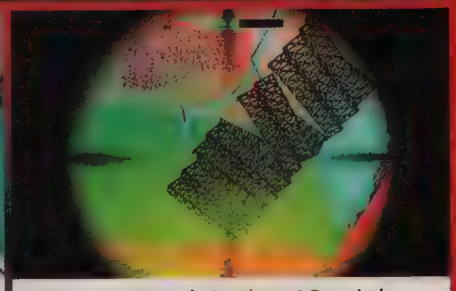
Gewusst wie! Achte auf den Rhythmus der Laserstrahlen: An – Aus und kurze Pause – An – Aus und lange Pause. In der langen Pause kannst Du jeweils eine Falle überwinden und Dich auf diese Weise Schritt für Schritt vorwärts tasten. Schließlich erreichst Du einen Aufzug, der Dich in einen Flur führt. **Die offene Tür bringt Dich weiter zu einem Schießstand.**

11. Eine neue Waffe

Nimm die fünf Ziele aufs Korn, um so die links im Flur liegende Tür zu öffnen. Die Kammer hält hinter den grünen Lichtstrahlen einen Fanghakenwerfer für Dich parat. Geh weiter in eine Halle mit den großen Kisten. **Ziel dort mit dem Fanghakenwerfer auf die Decke und schieß, wenn sich der Zielpunkt grün färbt.**

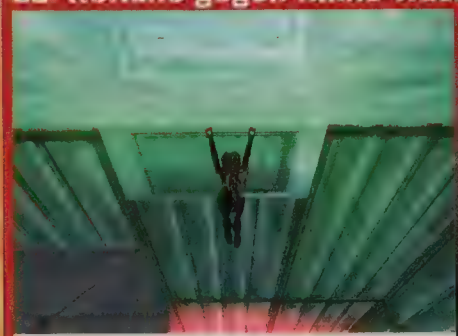


Über die Kisten kannst Du an das gespannte Seil hüpfen. **Schwing Dich zu den löchrigen Stellen an der Wand,** in der sich die Tür befindet. Spring an diese Wandteile, um Dich kletternd zu einem Schacht zu begeben. Bereite Dich auf zwei gepanzerte Wachen vor, die sich nur durch Kopftreffer ausschalten lassen.



Wenn Du weitergehst, gelangst Du wieder zum Schießstand und schließlich zu den Laserfallen. Überwinde sie abermals und vergiss nicht, die Fangraketenwerfer-Ammo einzusammeln. **Zurück im Treppenhaus schießt Du ein Seil an die kaputte Treppe oberhalb von Dir.**

12. Reflexe gegen flinke Wachen

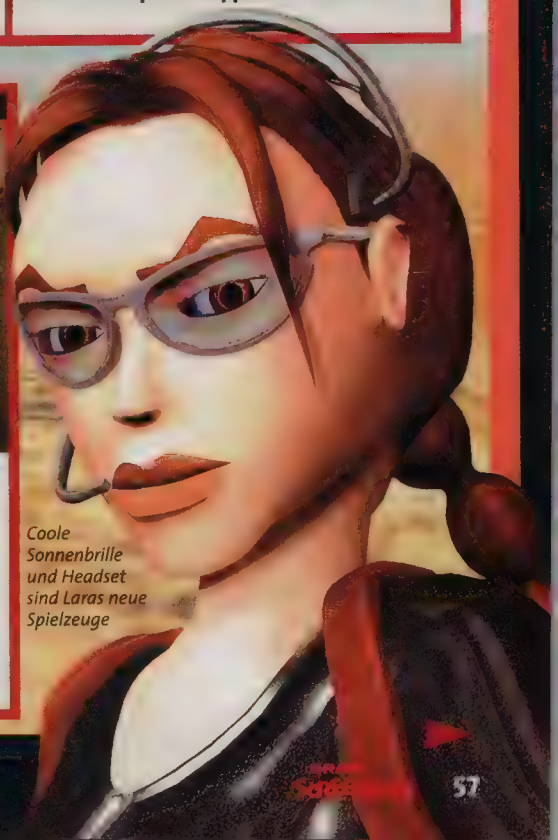


Nach dem Hinüberschwingen auf die andere Seite rutschst Du sogleich einem Feuer entgegen. Spring rechtzeitig an die rettende Kante und folge dem Gang, **an dessen Ende Du Dich wieder rückwärts hinablassen musst.**

Zück im Fallen Deine Waffe, dreh Dich sofort nach Deiner Landung um und erledige dann schnellstens die Wache. Ansonsten löst der feige Kerl den Alarm aus und eine Selbstschussanlage nimmt Miss Croft aufs Korn.

Betätige den Schalter rechts neben der Tür, und Du gelangst nach einer Fahrstuhlfahrt in eine Halle, in der sich zwei weitere Wachen von der Decke abseilen und Lara ans Latex wollen.

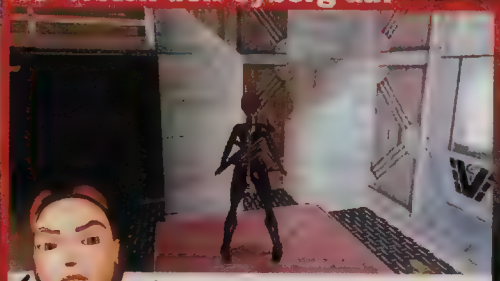
Schwing Dich nach dem Kampf mit den beiden Jungs mit dem Seil auf die großen Kisten. Dann klettere durch eine zu öffnende Luke in einen (natürlich ebenfalls bewachten) Schacht. Bevor Du den Schalter am Ende des Gangs erreichst, bricht jedoch der Boden ein.



Coole Sonnenbrille und Headset sind Laras neue Spielzeuge

TOMB RAIDER DIE CHRONIK

13. Weich den Cyborg auf



Folge nun dem Gang nach rechts und krieche durch einen niedrigen Schacht in eine kleine Halle mit einer großen Kiste. **Auf der Kiste liegt Munition, die übrigens immer wieder auftaucht, wenn Du alle Patronen verschossen hast.** Allerdings lässt sich der Cyborg in dieser Halle mit Deinen Waffen nicht töten – er schlägt nach ein paar Treffern nur blitzende Funken.

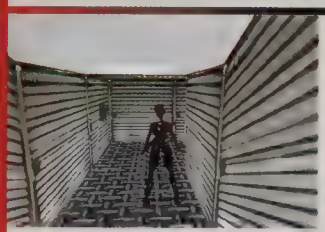
Wende also diese Strategie an: Spring auf die Kiste und zerschieß das rote Rad in der einen Raumecke. **Wasser strömt nun ein. Lass den Cyborg nach ein paar Treffern Funken schlagen, um ihn so dank des Wassers kurzzuschließen.** Spring anschließend zurück in den Schacht und dann mit Anlauf auf die Schräge in der linken Raumecke – halte Dich mittels der Aktions-Taste am Rand fest. Zieh Dich hoch und halte die Sprungtaste gedrückt, bis es nach ein paar Salti nicht mehr höher geht.

Sammle die Fangraketenwerfer-Ammo ein, die ebenfalls nach Gebrauch dort wieder auftaucht. **Schieß nun ein Seil an die Decke** und schwing Dich in die Nische, wo Du durch den Schalter das Wasser ablässt und sodann gefahrlos den Boden betreten kannst.

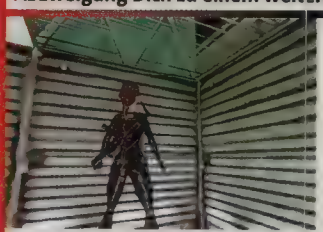
Neben dem toten Cyborg liegt das linke Schlüsselteil. Betätige abermals den Schalter, um das Wasser wieder einzulassen, doch auch, um wieder den Schacht zu öffnen, durch den Du in diese Halle hineingelangt warst.

14. Hallo, Hubschrauber!

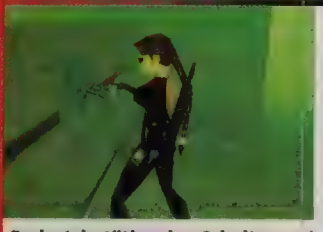
Zurück im Hauptgang wurde eine Laserfalle abgeschaltet. **So kannst Du über die Abgründe zu einer Sitzecke hüpfen. Doch Obacht: Von der Seite nimmt Dich nun ein Helikopter aufs Korn, trödle also nicht.** Hinter der Sitzecke befindet sich die Kantine, in der es gilt, einen Schalter am hinteren Ende des Tresens zu betätigen. Spurte dorthin und nimm Dich vor dem Dauerfeuer des Hubschraubers in Acht.



Nun geht es zurück über die Abgründe, doch diesmal lauert Dir neben dem Helikopter auch noch ein Cyborg auf – hat er vielleicht das rechte Schlüsselteil? Egal, er verfolgt Dich sowieso, daher kannst Du ihn bequem in eine Falle locken. Im rechten Gang hinter dem Abgrund erreichst Du nach einem Raum und zwei Linkskurven eine T-Kreuzung, **deren Abzweigung Dich zu einem weiteren Schalter führt.**



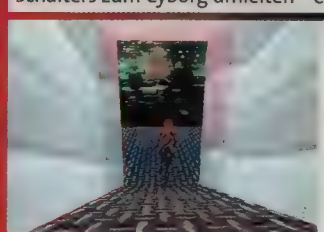
Warte bei dem Schalter, bis über Dir der Cyborg vorbeigegangen ist. **Über den Schalter verschließt Du nun die Türen des früher durchquerten Raumes und hast so den Kerl in der Falle.** (Anmerkung: Unserer Lara gelang dies nicht immer, da der Cyborg manchmal auch in einen der Abgründe stürzte und dummerweise nicht wieder hinaussletterte. Sollte Dir dies passieren, mach einfach weiter und sperre den Cyborg zu einem späteren Zeitpunkt ein – Du erfährst gleich genau, wann.)



Geh zurück zur T-Kreuzung und folge dem Gang. In dem Raum mit den Laserbarrieren befindet sich links ein Raum mit giftigem Gas – renn geradeaus hindurch und weiter zum dahinter liegenden Giftgas-Raum. Bieg darin nach links ab und lauf in den dritten Gas-Raum. **Spring dort auf das Podest, betätige den Schalter** und spurte wieder zurück in die erste Giftgas-Kammer. Ignoriere hierbei die Wachen, denn im Gegensatz zu Dir tragen sie ja praktische Schutzmasken.

15. Das zweite Schlüsselteil

Wenn Du eben nicht zu lange getrödelt hast, sollte Dein Gesundheitszustand noch ganz in Ordnung sein, ansonsten geh kurz zum Luftholen zurück in den Raum mit den Laserbarrieren. **In der Seitenwand des ersten Giftgas-Raums führt Dich eine Tür in einen Raum, durch dessen Fenster Du nun den Cyborg sehen kannst.** Das Gift dieses Raumes lässt sich dank des hier befindlichen Schalters zum Cyborg umleiten – eine für ihn tödliche Prozedur.



Sollte der Cyborg Dir vorhin nicht gefolgt sein, ist er nun spätestens oberhalb des Schalters, der den Raum verschließt (warum auch immer...).

Leite das Gift einfach noch mal zurück, sperre den Cyborg wie vorhin beschrieben ein und lass dann das Gas abermals in den Raum. Nach dem Ableben des Fieslings kannst Du das rechte Schlüsselteil an Dich nehmen und es mit dem linken kombinieren. **Dann geht es wieder zurück in Richtung Hubschrauber...**

...doch diesmal nach rechts durch die mittlerweile deaktivierte Laserbarriere. Wirf in der Sackgasse einen Blick nach oben, um einen Schacht zu entdecken, der Dich in die Halle zurückführt, wo sich zuvor die beiden Wachen abgeseilt haben. **Neben der dortigen Ausgangstür setzt Du das komplette Schlüsselteil ein** und darfst Dich nun auf den Abspann freuen – Glückwunsch!

War's das?

Auch wenn der Abspann nicht allzu viel Hoffnung auf ein Wiedersehen macht – am nächsten Lara-Abenteuer werkeln die Programmierer von Core Design bereits mit Hochdruck. Bis dahin kannst Du ja noch auf Secret-Jagd gehen. Die hierfür nötigen Tipps verraten wir in der ***SCREENTRIX 1/2001 – ab 4. April 2001 am Kiosk!***

No Risk
More Fun
D2_CallYa
Nichts riskieren. Und abseits der Piste erreichbar sein.
vodafone
D2_live dabei

America

Der Wilde Westen ruft! Um den verschiedenen Völkern das harte Leben in der Wildnis zu erleichtern, benutzt Ihr am besten die folgenden Cheatcodes. Während einer Mission öffnet Ihr dazu eine **ChatBox** mit der **[ENTER]**-Taste.

Cheats

Spielfigur Billy the Kid:
iwantareallybadguy

Spielfigur David Crokett:
iwantanamericanhero

Spielfigur Gall:
iwantareallystronghero

1000 Nahrung:
iwantfastfood

1000 Holz:
woodisverygood

1000 Gold:
goldinmypockets

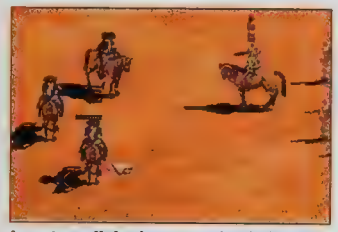
10 Gewehre:
gimmemorefirepower

10 Pferde:
horsesarecrazy

Jeweils 5000 Nahrung, Holz, Gold, jeweils 50 Gewehre, Pferde:
icangeteverything

Mission gewinnen:
icanwineverythingnow

*Mit der **[ENTER]**-Taste öffnet Ihr für die Schummelei eine ChatBox...*



***iwantareallybadguy**: Revolverheld mal drei! Mit dieser Schummelei könnt Ihr Billy the Kid beliebig klonen*

***icanwineverythingnow**: So schnell geht's – Cheat eintippen und gewinnen!*

American McGee's Alice

Alice im Wunderland! Im **Optionsmenü** die Konsole aktivieren. Während des Spiels dann die Taste **[^]** drücken, um die Konsole aufzurufen, und dort die folgenden Cheatcodes eintippen.

Cheats

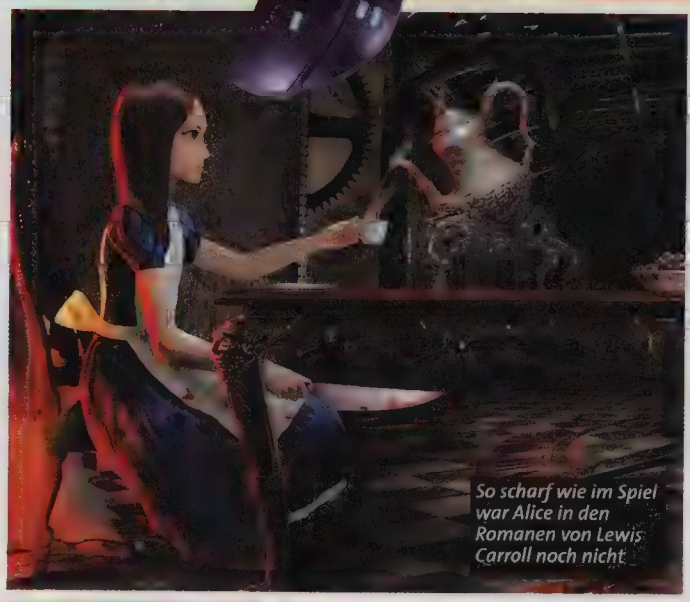
Alle Waffen:
give all

Unsterblichkeit:
god

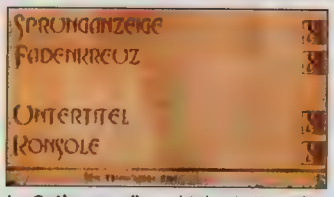
Durch Wände gehen:
noclip

Sicht aus der ersten Person:
cg_cameradist -45

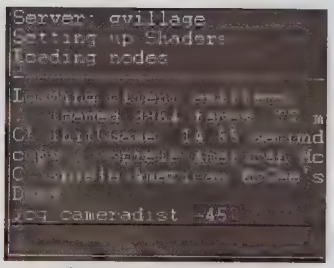
Sicht aus der dritten Person:
cg_cameradist 128



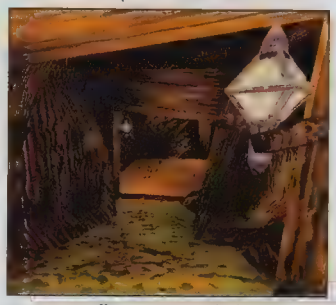
So scharf wie im Spiel war Alice in den Romanen von Lewis Carroll noch nicht



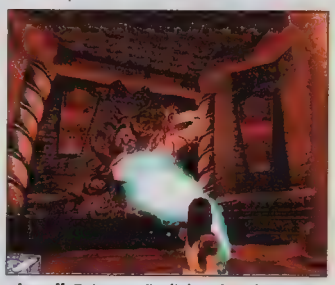
*Im **Optionsmenü** macht Ihr ein Kreuz bei **„Konsole"**, damit Ihr die Cheats später auch eingeben könnt*



*Mit der **[^]**-Taste öffnet Ihr dann während des Spiels die Konsole*



***cg_cameradist -45**: Wenn Ihr hautnah miterleben wollt, was Alice so direkt vor sich sieht, solltet Ihr mal auf die Ich-Perspektive umswitchen*



***give all**: Extrem nützlich – der Cheat gibt Alice alle Waffen in die Hand*

Über die Konsole könnt Ihr auch die einzelnen Levels direkt anspringen. Gebt dazu **„map"** ein, gefolgt von einem Leerzeichen und einem der Levelnamen aus der folgenden Liste.

Levelcodes

Levelauswahl:
map <Levelname>

Levelnamen:

centipede1	centipede2
facade	fortress1
fortress2	funhouse
garden1	garden2
garden3	garden4
grounds1	grounds2
gvillage	hedge1
hedge2	hedge3
jlair1	jlair2
keep	pandemonium
potears1	potears2
potears3	qlair
rchess	skool1
skool2	tower1
tower2	tower3
utemple	wchess1
wchess2	wforest

Bleifuss Offroad

Der neueste Ableger der legendären Rennspiel-Serie stammt nicht vom Originalprogrammierteam. Dennoch lässt sich auf den Pisten einiges an Action erleben. Noch viel besser geht das mit den folgenden Cheats. Im **Hauptmenü** öffnet man das Eingabefeld für die Codes durch einen Druck auf die **[SHIFT]**-Taste – los geht's!

Cheats

Alle Wagen:
ALLCARS

Toyota Hilux Pickup freischalten:
BIGFOOT

Raba H18 freischalten:
RABACAR

Alle Trophies:
ALLTROPHIES

Alle Reifen:
ALLTIRES

Alle Motoren:
ALLENGINES

Alle Front-Differenzialsperren:
ALLFDIFFERS

Alle Rück-Differenzialsperren:
ALLRDIFFERS

*Im Hauptmenü des Spiels genügt ein Druck auf die **[SHIFT]**-Taste, um das Cheat-Eingabefenster zu aktivieren*

***ALLCARS**: Von Anfang an stehen Euch nun alle Fahrzeuge zu Verfügung – auch der robuste Mercedes Unimog*

***ALLTROPHIES**: Mit diesem Cheatcode könnt Ihr Euch schon jetzt an die schwierige Peak Trophy wagen*

***ALLENGINES**: Mit einem stärkeren Motor fährt sich's doch gleich viel besser*

***RABACAR**: Der Raba H18 ist zwar ein riesiges Ungetüm und schindet Eindruck, doch er ist auch herzerweichend lahm*

Colin McRae Rally 2.0

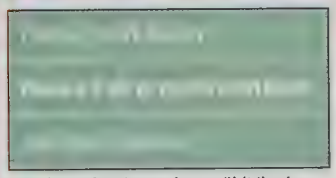
Vor dem Rennen ein **„Neues Fahrerprofil erstellen"** und dort als Namen einen der folgenden Codes eingeben.

Achtung: Nicht alle Cheats funktionieren sowohl im Arcade- (A) als auch im Rally- (R) Modus des Spiels. Wo's klappt, seht ihr an den Klammern.

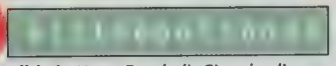
Cheats

Alle Autos (A, R):
allthebuttons

Alle Strecken (A, R):
greatnews



*Um die Codes einzugeben, wählt Ihr den Menüpunkt **„Neues Fahrerprofil erstellen"***



***allthebuttons**: Durch die Eingabe dieses Cheats als Fahrername...*

...könnt Ihr mit allen verfügbaren Boliden über die Pisten brettern

***greatnews**: Wenn Ihr diesen Code wählt, steht Euch beispielsweise auch Kenia zur Auswahl. Vorsicht vor Staub!*

Folgende Cheats müssen nach der Eingabe im Menü **„Optionen/Cheats"** erst noch aktiviert werden:

Cheats

Schnellere Autos (R):
gofasterstripes

Feuerbälle – werden mit der Handbremse ausgelöst (A):
eatthis

Zusammenstöße mit Abpralleffekt (R):
boingboingboing

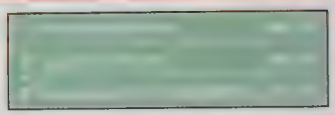
Monster-Truck-Modus (R):
wheelybig

Turbo-Boost – wird mit der Handbremse ausgelöst (R):
curryforme

Geringere Schwerkraft (A, R):
bouncybouncy

Aggressive Gegner (A):
nuttynets

Gespiegelte Strecken (A, R):
waveyourlefts



*Die Schummeleien aus der angegebenen Liste müssen noch extra im **Optionsmenü** unter **Cheats** eingeschaltet werden*

***eatthis**: Volltreffer! Diesem Fahrer habt Ihr aber ordentlich eins übergebrutzelt*

***wheelybig**: Monster Truck Madness!*

Dave Mirra Freestyle BMX

BMXen ist gar nicht so leicht – doch mit diesen kleinen Tricks erfahrt Ihr trotzdem alle Geheimnisse des Spiels. Die jeweiligen Tastenkombinationen werden dazu immer im entsprechenden Untermenü eingegeben. Die **[Modifier]**-Taste könnt ihr selbst belegen.

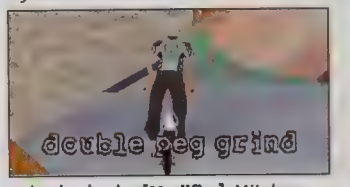
Cheats

Alle Bikes:
(Im Bike-Auswahl-Menü folgende Tastenkombination eingeben)
↑←↑↓↑→←→**[Modifier]**

Alle Styles und Levels:
(Im Style-Auswahl-Menü folgende Tastenkombination eingeben)
←↑→↓←↓→↑←**[Modifier]**

Slim Jim freischalten:
(Im Fahrer-Auswahl-Menü folgende Tastenkombination eingeben)
↓↓←→↑↑**[Modifier]**

Schummeln in „Dave Mirra" funktioniert immer nach dem gleichen Schema: Im jeweiligen Menü gebt Ihr die passende Cheatkombination ein. Hier seht Ihr den Style-Auswahl-Bildschirm



←↑→↓←↓→↑←**[Modifier]**: *Mit dem Cheat geht es in flotter Kluft auf rasante neue Strecken*

↓↓←→↑↑**[Modifier]**: *Slim Jim lässt seine Matte um 360 Grad wippen*

Giants: Citizen Kabuto

Drückt während des Spiels **[T]** oder **[Z]**, um einen der folgenden Cheatcodes eingeben zu können.

Cheats

Schneller Basisbau:
basegoveryfast

Volle Basisenergie:
basefillerup

Volle Lebensenergie:
pleasehealme

Ganze Karte sichtbar:
mapshowitall

In den „Giftshop" gehen:
gimmegifts

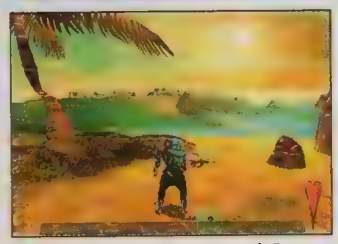
Alle Levels anwählbar:
allmissionaregoodtogo

Maximale Smartie-Bevölkerung:
basepopulate

Party-Haus bauen:
itsmyparty

Unendlich Mana:
ineedspells

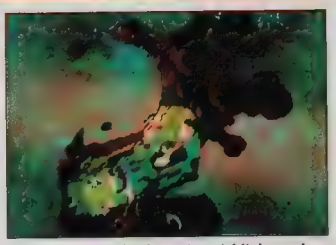
Framerate anzeigen:
fr



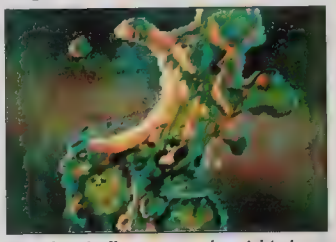
***allmissionsaregoodtogo**: Wenn's Eurem Meccaryn hier zu sonnig ist, wie wäre es dann mit einem Ortswechsel? Einfach die **[T]**- oder **[Z]**-Taste drücken und dann den Cheat eingeben...*

...schon habt Ihr die freie Auswahl zwischen sämtlichen Welten

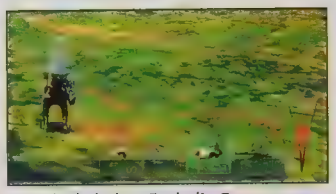
***basepopulate**: Viele, viele bunte Smarties... fallen hier vom Himmel*



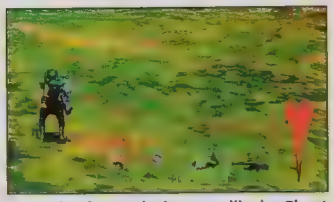
Auf dieser Insel gibt es ja wirklich noch einiges zu erkunden...



***mapshowitall**: ...warum also nicht ein bisschen nachhelfen und den Rest auch noch sichtbar machen?*



Autsch, da haben Euch die Gegner ganz schön weh getan...



***pleasehealme**: ...doch was soll's, der Cheat sorgt wieder für vollen Lebenssaft*

Warlorn

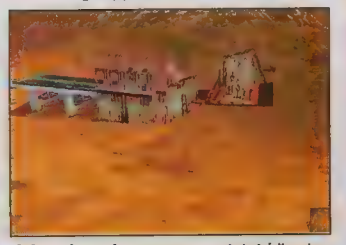
Die Cheats können während des Spiels in einem Chat-Fenster (**[C]**-Taste) eingegeben werden.

Cheats

Gegnerische Fahrzeuge und Gebäude anzeigen:
debugcheatshowenemy=1

Beschleunigter Fahrzeugbau:
debugcheatfastbuild=1

*Zunächst wird mit der **[C]**-Taste das Chat-Fenster geöffnet und dann der Cheat eingetippt – er wird bestätigt*



***debugcheatshowenemy=1**: Jetzt könnt Ihr Eurem Feind beim Bau seiner Basis zuschauen und schon mal planen*

Text: Martin Metzler, Daniel Blank

FINAL FANTASY IX

Mit „Final Fantasy IX“ liegen viele Stunden edelster Rollenspiel-Unterhaltung vor Dir. Der erste Lösungsteil führt Deine Helden sicher durch die erste der vier CDs – möge das Epos also beginnen!

Teil 1

1. Gut geplant ist halb entführt

Zu Beginn befindest Du Dich als Zidane (der Name lässt sich wie gewohnt frei bestimmen) an Bord des Luftschiffs „Prima Vista“. Entfache nicht gleich die Kerzen auf dem Tisch in der Mitte des Raumes, sondern durchsuche erst einmal das Zimmer 1.

Erscheint über dem Kopf Deiner Figur eine Sprechblase mit einem „!“, so kannst Du entweder einen Gegenstand aufnehmen oder eine Information lesen. Wird hingegen ein „?“ eingeblendet, kannst Du eine Entscheidung treffen, beispielsweise Kerzen anzünden oder nicht.

Nachdem die Kerzen schließlich angezündet sind, tauchen Zidanes Kameraden sowie ein vermeintlicher Drache auf. Dieser entpuppt sich nach einem Probekampf als Bark. Er ist der Chef dieser bunt gemixten Diebesbande, die sich derzeit als Theatertruppe tarnt. Daher schlag nicht allzu hart zu, sondern wende lieber das „Klauen“-Kommando an, um Dich auf diese Weise mit Gegenständen zu bereichern 2.

Bei der folgenden Besprechung wird klar, dass die Truppe die Entführung von Prinzessin Garnet plant 3. Sobald Du angibst, den Plan verstanden zu haben, geht es ab zum Palast.

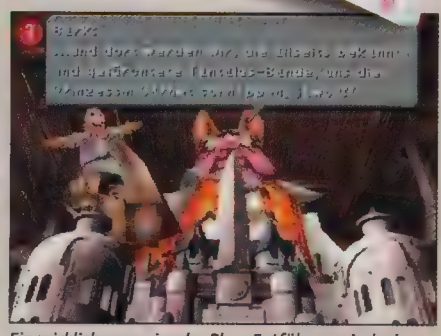
Untersuche zu Beginn den Raum, bevor Du die Kerzen schließlich entfachst

Können Steiner (l.) und Blondschopf Zidane die finsteren Pläne Kujas durchkreuzen? Mit den SCREENFUN-Tipps bestimmt...

Statt den verkleideten Chef einfach nur zu vermöbeln, solltest Du ihm auch seine Utensilien entwenden

BRAVO SCREENFUN AKTION!

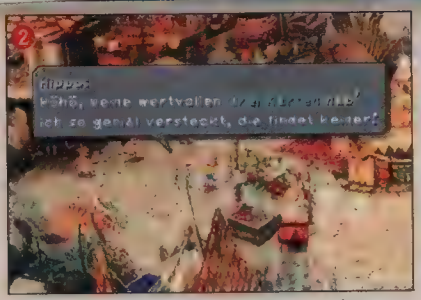
Wir verlosen **10 Exemplare des offiziellen „Final Fantasy IX“-Lösungsbuchs** mit reichlich Tipps, Tabellen und Strategien für jede Spielsituation. Wie Ihr bei der Verlosung mitmachen könnt, steht auf der Jackpot-Seite 130.



Ein wirklich ganz simpler Plan: Entführen wir doch heute einfach mal 'ne echte Prinzessin...

2. Action in Alexandria

Vivi hat's gecheckt: In Alexandria liegen Geld und Gegenstände praktisch auf der Straße



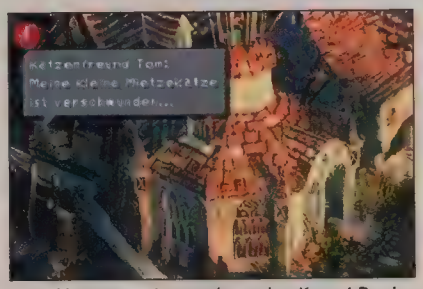
Hippo auf dem Marktplatz verrät Dir von der Existenz seiner drei „Tetra Master"-Spielkarten

Lust auf ein Mini-Spiel? Für ausdauerndes Seil springen gibt's sogar Belohnungen

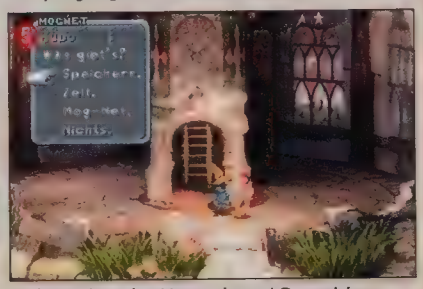
Als Nächstes steuerst Du die Handlungen eines seltsam aussehenden Jungen, der sich als Vivi vorstellt. In Alexandria kann er etliche Aufgaben erledigen (1 bis 4).

Vivi möchte sich unbedingt das Theaterstück ansehen, doch beim Ticketschalter auf dem Marktplatz stellt sich leider heraus, dass seine Eintrittskarte gefälscht ist. Lass deshalb nicht den Kopf hängen, nimm die drei „Tetra Master"-Spielkarten an Dich und geh in die Gasse links vom Schalter. Dort triffst Du den Rattenjungen, der Dir anbietet, sein Untertan zu werden. Willige ein, und Du stehst bei einem ungewöhnlichen Beutezug Schmiere...

Folge dem Rattenjungen anschließend zum Glockenturm. Beim Versuch, die Leiter emporzuklettern, fällt Dir überraschend ein Mogry namens Kupo auf den Kopf. Bei Mogrys lassen sich nicht nur Deine kostbaren Spieldaten auf



Toms kleine Katze ist verschwunden. Kannst Du sie ihm wieder zurückbringen?

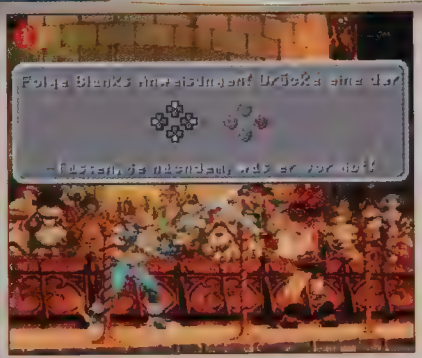


Tach, Post! Bei den Mogrys kannst Du speichern, Zelte anwenden oder „Mog-Net"-Bote spielen

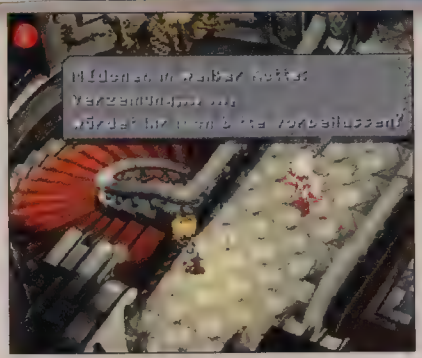
die Memory Card bannen, Du kannst Dich bei den Wesen auch als Postbote verdingen und das „Mog-Net" wiederherstellen 5. Bei einigen Mogrys lassen sich übrigens auch nützliche Gegenstände erstehen...

Spätestens jetzt solltest Du alles, was in der Stadt nicht niet- und nagelfest ist, eingesackt haben. Denn sobald Du dem Rattenjungen, der sich als Puck vorstellt, über die Dächer zum Palast folgst, gibt's kein Zurück mehr.

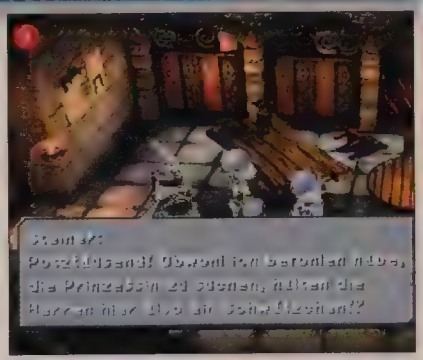
3. Alles nur Theater



Alles nur Show: Für ein spektakuläres Scheingefecht mit Blank werfen die Zuschauer Gil auf die Bühne



Halt, Schöne! Das Mädchen in der weißen Kutte ist von adliger Herkunft...es ist Prinzessin Garnet



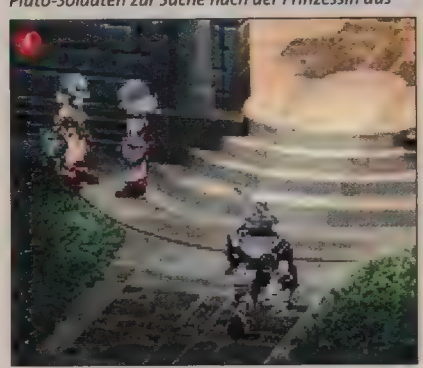
In Hauptmann Steiners Rüstung: Schick alle Pluto-Soldaten zur Suche nach der Prinzessin aus

Vorhang auf! Das Theaterstück hat natürlich ein paar dramatische Einlagen, zum Beispiel ein Scheingefecht gegen andere Schauspieler. Mach Dich in aller Ruhe ein weiteres Mal mit den Abläufen eines Kampfes vertraut. Anschließend duellieren sich Zidane und sein Kumpan Blank – ebenfalls zum Schein 1. Je besser und schneller Du die angezeigten Kommandos ausführst, desto mehr Geld – also Gil – winken Dir. Und wenn Du es schaffst, Königin Brane zu beeindrucken, gibt es zu einem späteren Zeitpunkt einen Gegenstand...

Nachdem Du als Zidane die Bekanntschaft einer unbekannten Schönen (natürlich Prinzessin Garnet) gemacht hast 2, schlüpfst Du in die Haut des nächsten Hauptcharakters: Hauptmann Steiner. Er wird von Königin Brane ausgeschickt, die Prinzessin zu suchen.

Neben dem Einsammeln von Utensilien kann Steiner auch acht seiner Pluto-Soldaten zum Suchen aussenden 3 und bei der Königin die Belohnung für den Scheinkampf zwischen Zidane und Blank einsammeln.

Verlass schließlich den Palast und erklimme den links vom Ausgang gelegenen Turm 4. Bayreuth, der Soldat auf der Treppe, nennt Dir nicht nur die Spezialgebiete der Pluto-Soldaten – das solltest Du Dir unbedingt für später merken –, er übergibt Dir auch einen Gegenstand, sofern Du alle anderen Soldaten aufgespürt hast. Auf der Turmspitze kannst Du dann Garnet und Zidane entdecken.



Hier geht's lang: Steiners Suche wird auf der Turmspitze enden... Rede auch mit Bayreuth!

Text: Michael Martin

4. Die dreifache Schlacht

Auch an Bord des pompösen Luftschiffs „Prima Vista" solltest Du Dich gründlich umsehen!

Anschließend geht es mit Zidane und an Bord der „Prima Vista" weiter 1. In einem halbwegs ernsten Gefecht gegen Steiner musst Du ihm satte 170 Schadenspunkte zufügen, um weiterkommen zu können. Nach einer spontanen Theatereinlage kommt es zu einem zweiten Kampf gegen Steiner. Es folgt ein drittes Gefecht 2, bei dem Du ruhig abwarten und das Heranwachsen des Monsters in Steiners Rücken beobachten kannst.

Die folgende Filmsequenz zeigt die spektakuläre Flucht aus Alexandria und den Absturz der „Prima Vista" im Verwunschenen Wald.

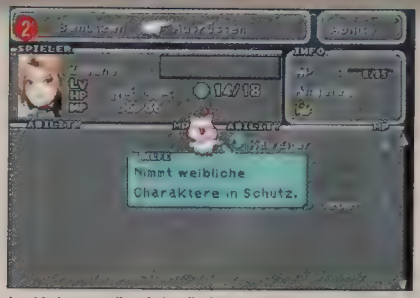
Sturkopf Steiner lässt nicht locker: Dreimal musst Du gegen den hartnäckigen Verfolger antreten

5. Der erste „echte" Kampf

Dank der ATE (Active Time Events) kannst Du das Geschehen aus der Sicht einer anderen Figur verfolgen

Als Zidane lernst Du nun ein weiteres Spielelement von „Final Fantasy IX" kennen: die **Active Time Events** – kurz **ATE** 1. Immer wenn am Bildschirmrand das entsprechende Symbol angezeigt wird, kannst Du durch Drücken der SELECT-Taste zu einem parallelen Handlungsstrang wechseln.

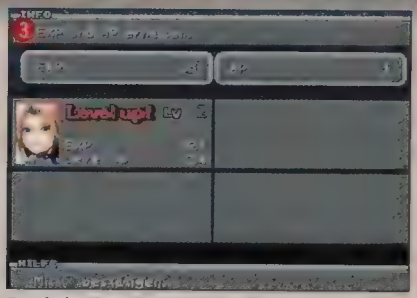
Zwar kannst Du nicht viel bewirken, doch die Infos (manchmal auch Gegenstände) sind teilweise von unschätzbarem Wert. Einige wenige ATE musst Du Dir sogar anschauen.



Im Untermenü „Ability" aktivierst Du Deine Hilfskünste. Per SELECT-Taste blendest Du Info-Texte ein

Überprüfe auch einmal im Untermenü „Anlegen" die Ausrüstung Deiner Helden, vielleicht möchtest Du Utensilien auswechseln oder optimieren. Neue Fähigkeiten, also Abilities, lernst Du nur aus Gegenständen. Daher achte darauf, sobald Du aus einem Gegenstand alle Abilities erlernt hast, ihn gegen einen neuen auszutauschen.

Vergiss außerdem nicht, die Hilfs-Abilities (dargestellt durch einen türkisen Kristall) im Untermenü „Ability" zu aktivieren 2. Die



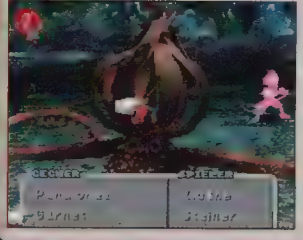
Durch das Gewinnen von Kämpfen kannst Du Deine EXP-, AP- und Gil-Konten aufbessern

Action-Abilities (roter Kristall) lassen sich direkt im Kampf auf Kosten der MP einsetzen.

Sichere erneut beim Mogry Deinen Spielstand, denn im Verwunschenen Wald kann es auf dem Weg zur Prinzessin zu ersten ernsthaften Kämpfen kommen. Jede gewonnene Schlacht wird belohnt: mit EXP (Erfahrungspunkte – erhöhen den Level eines Charakters), AP (Ability-Punkte – um Fähigkeiten vollständig zu lernen) und Gil. Manchmal bekommst Du auch Utensilien und/oder Spielkarten 3.

6. Rette die Prinzessin

Im Kampf gegen das Monster Pandionea lernst Du den sagenumwobenen Trance-Zustand kennen: Die Attacken Deiner Helden sind kurzzeitig stärker, zudem können sie spezielle Abilities anwenden



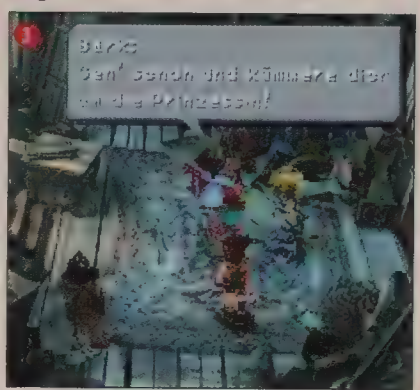
Heile rechtzeitig die gefangene Prinzessin, denn im Falle ihres Todes ist das Spiel beendet

Beim Kampf gegen das Pflanzenmonster Pandionea 1, das die Prinzessin gefangen hält, solltest Du Garnet von Zeit zu Zeit mit Potions heilen, ansonsten ist das Spiel schon beendet 2. Nach dieser Rettungsaktion wird Vivi geschnappt, und abermals musst Du Dich als Unkrautvernichter beweisen. Weiter geht es an Bord der „Prima Vista", wo alle Charaktere tollerweise gratis geheilt werden – die Prinzessin wird jedoch schon wieder vermisst.

Abermals will Zidane als Rettungskommando ausrücken, um der Prinzessin zu Hilfe zu eilen. Begib Dich in den Konferenzraum von Bark, dem Chef der Diebesbande. Ein letzter „Trainingskampf" steht an, bevor Bark Dir erlaubt, das Schiff zu verlassen 3. Allerdings ist auch ein wenig Ernst im Spiel...

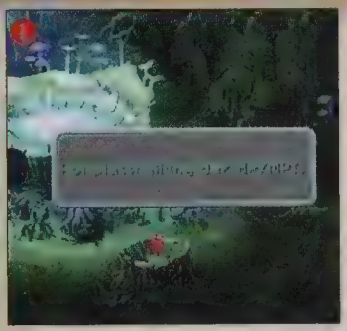
Um Vivi und Steiner für Dein Vorhaben zu begeistern, musst Du die beiden nur aufsuchen. Vergiss zudem nicht, das Schiff nach brauchbaren Utensilien abzusuchen.

Nachdem Dir Blank ein Gegengift überreicht hat, kannst Du vor dem Schiff abermals speichern und bei Cinna einkaufen. Vergiss nicht, Vivi und Steiner mit Gegenständen und neuen Abilities auszustatten. Im Beisein des gelbäugigen Kerlchens kann Steiner übrigens magische Schwertattacken ausführen.



Um die „Prima Vista" zu verlassen, musst Du Bark von Deinem Können überzeugen, dann willigt er ein

7. Rettungsaktion, die Zweite



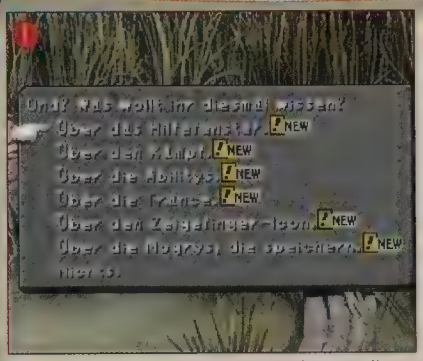
An der Quelle nahe des Mogrys kannst Du Deine Truppe noch mal heilen

Super: Im Verwunschenen Wald triffst Du auf einen Mogry und eine Quelle, die alle MP und HP Deiner Truppenmitglieder heilt ❶. Anschließend heißt es: Alles klar zum (Endgegner-)Gefecht. Das Pflanzenwesen Plantocerberum muss um rund 900 Lebenspunkte erleichtert werden. Bis zum Auftauchen von Blank (spätestens, wenn sich Zidanes HP-Anzeige gelb färbt) ❷, wird der Schaden nicht gewertet, daher verhalte Dich erst defensiv und wende Vivis „Sammeln"-Befehl zum Verstärken seiner Zauber an. Zidane kann derweil fleißig stehlen, während Steiner die Prinzessin mit Potions oder erblindete Charaktere mit Augentropfen oder Allheilmitteln versorgt...

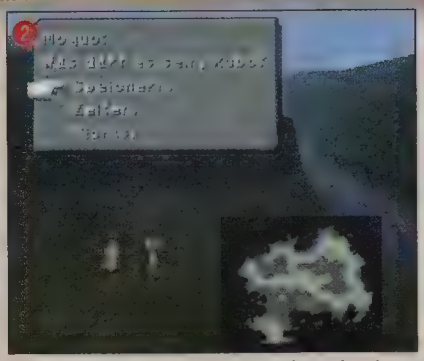
Nach dem Sieg und der Heilung Garnets durch Gegengift ist Flucht angesagt. Renn so schnell es geht, denn... ach, sieh selbst. Die folgende Sequenz macht die Dringlichkeit deutlich. Blank „übergibt" Zidane schließlich die Kontinent-Karte...

Warte im Kampf gegen das Fabelgeschöpf Plantocerberum, bis Blank erscheint

8. Ein Freund weniger, zwei Helfer mehr



Mogry Mogmeier erzählt an verschiedenen Stellen des Spiels Wissenswertes über „Final Fantasy IX"



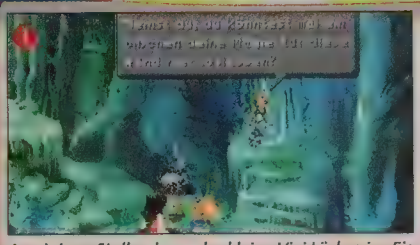
Mit der Mogry-Flöte rufst Du im Welt-Modus einen diensteifrigen Mogry herbei (□-Taste)

Mit der SELECT-Taste aktivierst Du im Welt-Modus die Weltkarte. Darauf siehst Du alle bekannten Orte

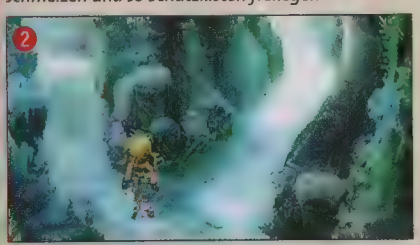
Außerhalb des Waldes werden alle Wunden kuriert, und Du machst Bekanntschaft mit den Mogrys Monty und Mogmeier. Letzterer erklärt Dir in den Menüs nicht nur Eigenschaften der Abilities und Gegenstände (SELECT-Taste), sondern auch ein paar Grundlagen des Spiels ❶. Monty übergibt Dir die Mogry-Flöte, mit der Du im Welt-Modus Mogry herbeirufen kannst ❷. So kannst Du zwischendurch speichern oder die Truppe mit einem Zelt vollständig heilen. Zum Navigieren dient Blanks Kontinent-Karte.

Jetzt geht es zur südlich gelegenen Höhle des ewigen Eises. Sie ist auf der Weltkarte verzeichnet ❸ (im Welt-Modus einfach ein- bzw. zweimal SELECT drücken). Mogmeier wird Dir zu späteren Zeitpunkten in ATE noch mehr über „Final Fantasy IX" verraten.

9. Der Weg durch das ewige Eis



An einigen Stellen kann der kleine Vivi Löcher ins Eis schmelzen und so Schatzkisten freilegen

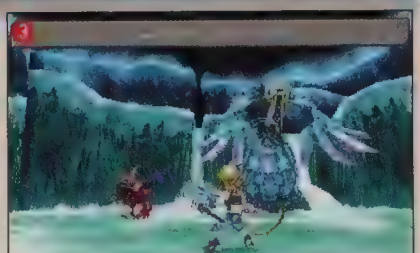


Rechts oder links? Bevor Du zum Endgegner marschierst, solltest Du links beim Mogry speichern

Der Weg durch die Höhle des ewigen Eises verläuft relativ geradlinig. Dennoch lohnt das genaue Absuchen der Region, wobei sich Vivis Feuermagie als besonders hilfreich erweist. Erscheint über Zidanes Kopf ein „?", kann Vivi einen Teil der Eiswände schmelzen und so Schatzkisten freilegen ❶. Den aus Ritzen herausströmenden Nebel solltest Du meiden, da eine Berührung stets einen Kampf mit Monstern nach sich zieht.

Übrigens: Drückst Du in einem Kampf mit Vivi beim Anwählen des Gegners die L1- oder R1-Taste, kannst Du nur einen oder alle Feinde anwählen. Dies funktioniert natürlich auch beim Magie-Einsatz anderer Charaktere.

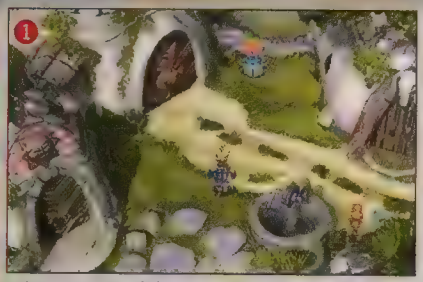
Irgendwann teilt sich der Weg. Links ist ein auf Eis gelegter Mogry zu retten, rechts läufst Du dem nächsten Endgegner entgegen – also zunächst zum Mogry ❷. Der Endgegner versucht zunächst, die Truppe einzuschläfern, was ihm auch fast gelingt. Nur Zidane widersteht dem Zauber. Im folgenden Kampf holt der Schwarze Tenor, so der Name des Böse-



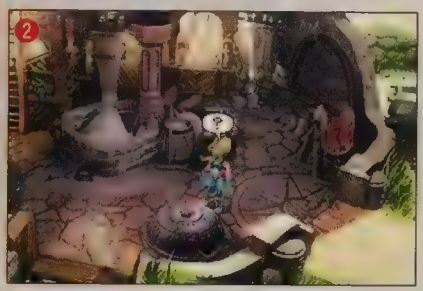
Je stärker Du den Cillion verwundest, desto mächtiger werden bedauerlicherweise seine Attacken

wichts, einen Cillion zu Hilfe ❸. Erledige zunächst den 230 HP starken Tenor, da er ansonsten den rund sechsmal stärkeren Cillion immer wieder heilt. Danach konzentriere Dich auf das riesige Ungetüm und beachte die Färbung seines Bruststeins. Dieser verfärbt sich zweimal, was die Attacken des Cillions stets stärker werden lässt. Sollte Zidane den Trance-Zustand erreichen, ist sein Tricks-Kommando „Energiestoß" zu empfehlen.

10. Der friedliche Schein trügt



Wie gemein: Nachdem Du mit Vivi gesprochen hast, wird der kleine Magier gekidnappt



Die Suche nach dem entführten Vivi führt Dich schließlich in den Keller der Mühle

Wenn diese Schlacht gewonnen ist, geht's zurück zu den Freunden. Dann rechts am Kampfplatz vorbei, den Hügel hoch und hinaus aus der Höhle. Draußen entscheidet sich Prinzessin Garnet fortan für den Decknamen Lili – sofern Du keine bessere Idee hast.

Dein nächstes Ziel heißt Dali, das nur wenige Schritte entfernt liegt. Nach der Ankunft in diesem Örtchen steht als Erstes ein Besuch des Gasthauses auf dem Programm. Dort werden alle Verletzungen kuriert und ein Mogry bietet seine Dienste an. Nun übernimmst Du die Kontrolle Zidanes, während sich die anderen allein in der Stadt umschauen. ATE halten Dich jedoch über all ihre Schritte auf dem Laufenden.

Nachdem Du die Ortschaft nach Brauchbarem durchstöbert hast, suche die Bar zwecks Heiltränken auf und den Waffenladen zwecks metallischer Neuerwerbungen.

Sprich zudem neben der Mühle Vivi an, der alsbald entführt wird 1. Bevor Du das jedoch merkst, musst Du Garnet... äh, Lili treffen und Dich mit ihr im Gasthof verabreden. Nachdem Vivis Verschwinden nicht mehr zu übersehen ist, geh zurück zur Mühle. Dort entdeckst Du eine heiße Spur, die Dich ins Innere der Mühle und dann in den dortigen Keller 2 führt...

Zipfelmützenträger Vivi mausert sich vom schüchternen Knirps zum mächtigen Magier

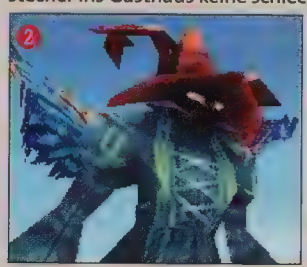
11. Ein dunkles Geheimnis

Hauptmann Steiner lernt in der Nähe von Dali Großvadder Josef kennen, einen wahren Kaffee-Fan!

Allerlei nützliche Dinge liegen in dem Kellergewölbe herum. Zudem freut sich ein Mogry in einem Fass über Besuch. In einem anderen Fass steckt schließlich Vivi. Doch was hat es mit all den Fässern und diesem geheimnisvollen Gewölbe überhaupt auf sich?

Die Antwort liegt nur wenige Schritte entfernt... In einem automatisch ablaufenden ATE lernt Steiner auf der nahen Felsnadel Großvadder Josef kennen 1. Dieser ist auf der Suche nach drei seltenen Kaffeesorten – vielleicht findest Du sie ja im Verlauf des Spiels...

Zurück unter freiem Himmel kommt es zu einer weiteren Begegnung mit einem Schwarzen Tenor – diesmal mit der Nummer 2. Der Schurke greift nicht die Prinzessin an, daher kann sich Lili um die Heilung der Charaktere kümmern 2. Nach knapp 1000 zugefügten Schadenspunkten kannst Du entweder das eingetroffene Frachtschiff betreten oder noch einmal nach Dali zurückkehren. Da Du auf dem Schiff nicht speichern kannst, ist ein Abstecher ins Gasthaus keine schlechte Idee.



Der Schwarze Tenor Nr. 2 greift nur die männlichen Helden an. Lili kann sich also um die Heilung der Truppe kümmern

12. Aller üblen Gegner sind drei

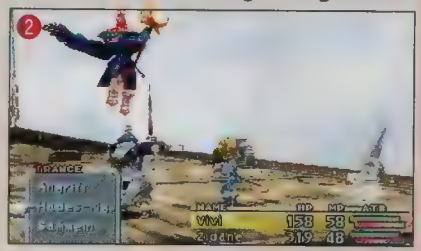
Begib Dich zum Kommandostand. Der Schwarze Tenor Nr. 3 wird nicht lange auf sich warten lassen

Kaum hat Zidane das Deck und den dortigen Kommandostand erreicht, taucht der Schwarze Tenor Nr. 3 auf 1. Er bringt Vivi so in Rage, dass sich der kleine Magier zu Beginn des folgenden Kampfes im Trance-Zustand befindet – so kann er zwei Zaubersprüche pro Runde einsetzen. Da die patente Lili das Schiff steuert, musst Du auf ihre Heilzauber allerdings verzichten.

Zeitweise schwebt der Schurke, was Angriffe mit normalen Waffen wirkungslos macht. Setze also Vivis Magie oder Steiners magische Schwertangriffe ein 2.

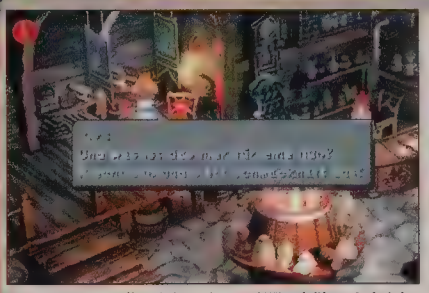
Viele Treffer mit rund 1200 Schadenspunkten sind nötig, um die nächste Filmsequenz einzuleiten – in ihr findet der Schwarze Tenor Nr. 3 sein endgültiges Ende.

Du findest hingegen den Weg zur Stadt Lindblum, wo Lili sich Hilfe und Unterstützung von dem dortigen Regenten Cid erhofft. Denn schließlich dreht sich ja alles um die derzeit etwas „merkwürdige" Königin Brane.

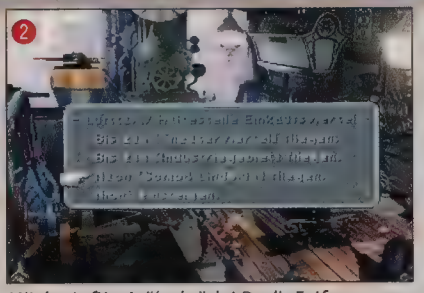


Wenn der Schwarze Tenor Nr. 3 schwebt, kannst Du ihn nur mit magischen Angriffen verwunden

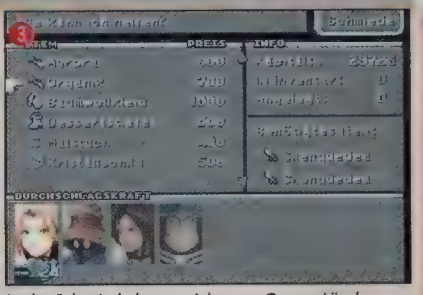
13. Weltstadt Lindblum



Die Kuponuss, die Vivi in einem ATE erhält, wird sich im Folgenden noch als sehr nützlich erweisen



Mit den Lufttaxis überbrückst Du die Entfernungen zwischen den einzelnen Stadtteilen Lindblums



In der Schmiede lassen sich neue Gegenstände herstellen – ein nicht ganz preiswertes Vergnügen

Nach der Ankunft in Lindblum kannst Du entweder einen kurzen Abstecher ins Gästezimmer machen – und beim dortigen Mogry speichern – oder Dich stattdessen direkt zu Großherzog Cid begeben. Cids derzeitiges Erscheinungsbild als Juckzirpe sollte jedem klar machen, dass es besser ist, Frauen nicht zu sehr zu verärgern...

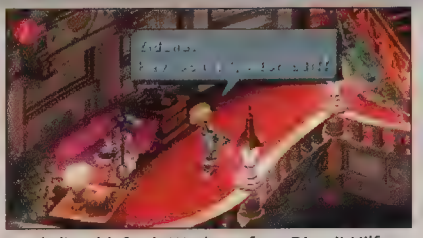
Während Lili mit Cid allein weiterspricht, machen sich die anderen Charaktere auf, Lindblum zu erkunden. Zidane trifft hierbei eine alte Freundin wieder: Freia.

Anschließend präsentiert Mogry Mogmeier ein weiteres Mal Wissenswertes rund um „Final Fantasy IX", bevor Du wieder Zidane kontrollieren kannst. Ignoriere beim Streifzug durch Lindblum nicht die ATE, denn in einer erhält Vivi eine nützliche Kuponuss 1 (okay, dieses ATE läuft automatisch ab, aber auch die anderen sind sehenswert!).

Du kannst zudem vom „Einkaufsviertel" ein Lufttaxi 2 zu den Stadtteilen „Theaterviertel", „Industriegegend" und zum „Schloss Lindblum" nehmen. Im Einkaufsviertel sind die Shops und natürlich die Schmiede einen Besuch wert. Dort lassen sich jeweils zwei Utensilien zu neuen Gegenständen kombinieren, die es teilweise gar nicht zu kaufen gibt 3. Kleiner Tipp: Die Waffe Organik könnte Zidane in naher Zukunft gute Dienste erweisen.

14. Wieder daheim und schon wieder weg

Dieser Eingang führt zum Unterschlupf der Diebesbande. Drinnen erwarten Dich einige Reichtümer



Weck die schlafende Wache auf, um Dir mit Hilfe eines raffinierten Tricks Zugang zum oberen Stockwerk des Palasts zu verschaffen

Der Sitz der Diebesbande, der Zidane angehört, befindet sich im Theaterviertel von Lindblum, also liegt ein Abstecher dorthin nahe 1. Im Unterschlupf gibt es neben einem ATE ein paar Gil – diskret in Truhen versteckt. Schließlich entscheidet sich Zidane, die Prinzessin aufzusuchen. Vorher gibt es auf dem Platz nahe des Unterschlupfs noch eine wartende Fanmenge und einen verkleideten Star zu bestaunen. Im Industrieviertel locken noch ein paar Gegenstände, letztlich führt Dich Dein Weg aber zurück ins Schloss.

Steiner wartet im Gästezimmer. Von ihm erfährst Du, dass Lili unauffindbar ist. So machst Du Dich auf zum Fahrstuhl, wo Du Lilis Gesang hörst, doch eine Wache lässt Dich nicht passieren. Hier kann nur ein Trick helfen: Geh zu der Wache, die vorm Gästezimmer schläft, und lass Dir eine kleine Lügengeschichte einfallen... 2. Anschließend solltest Du den Fahrstuhl und somit das obere Stockwerk problemlos erreichen. Halte Dich links und Du gelangst zum Wachturm.

15. Wer gewinnt das Jagdfestival?

Zidane ist kein Mann großer Worte – eher kleiner Peinlichkeiten. Dafür kannst Du ihm beim Genießen der Aussicht unter die Arme greifen. Schau durchs Fernrohr und mach die sechs „?" ausfindig, damit diese Örtlichkeiten später auf Deiner Weltkarte verzeichnet sind 1. Besonders wichtig sind „Morast" und „Wald der ???". Um danach bei der Prinzessin wieder Eindruck zu schinden, beschließt Zidane, am bevorstehenden Jagdfestival teilzunehmen.

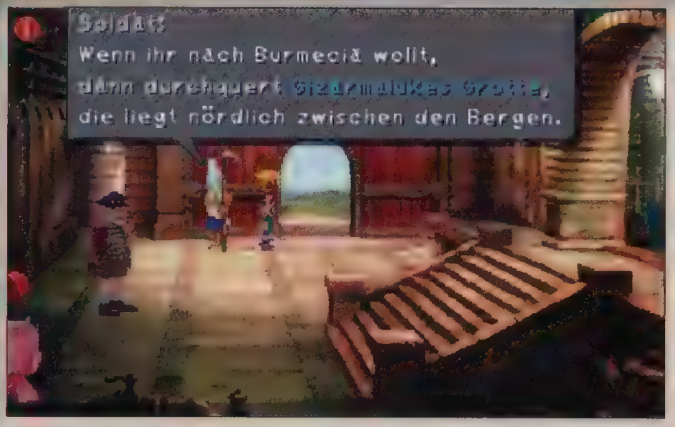
Ein genauer Blick durch das Fernrohr genügt, um sechs neue Regionen zu entdecken

Überprüfe Bewaffnung und Abilities des diebischen Helden, bevor Du Dich in den Wettbewerb stürzt – nützlich sind die Waffe Organik und die Fähigkeit „Bestientöter". Um zu gewinnen und das Preisgeld von 5000 Gil einzustreichen, musst Du die meisten Monster erlegen 2.

Während der Countdown abläuft, erscheint auf dem Marktplatz im Einkaufsviertel ein Monster namens Zagnar. Zusammen mit Freia stellst Du Dich dem Ungetüm entgegen. Gewinnt statt Zidane die speerschwingende Freia, bekommt sie einen Korallenring. Gewinnt gar Vivi das Tunier, winkt eine besondere Spielkarte – allerdings musst Du hierfür recht „selbstmörderisch" handeln...

Wer innerhalb des Countdowns die meisten Monster erlegt, gewinnt das Jagdfestival

16. Lilis Flucht



Am Drachentor kannst Du Dir eine Wegbeschreibung zu Gizarmalukes Grotte geben lassen

Jäh wird die Siegerehrung gestört: Ein Bote überbringt die Nachricht, dass das Königreich Burmecia von Schwarzmagiern angegriffen wurde. Doch bevor Beschlüsse gefasst werden, gelingt Lili mit einem Trick die Flucht aus Zidanes Obhut. Die Prinzessin plant, zusammen mit Steiner nach Alexandria zurückzukehren und ihre Mutter Brane zur Rede zu stellen.

Das Trio Zidane, Vivi und Freia musst Du mit dem Fahrstuhl ins Erdgeschoss führen, um letztlich das Erddrachentor zu erreichen. Dort wartet neben einem Händler und einem Mogry auch ein ziemlich redefreudiger Wächter. Er gibt Dir eine hilfreiche Wegbeschreibung zu Gizarmalukes Grotte 1, Deinem Wegpunkt zum nächsten Reiseziel Burmecia.

Den feisten Feinschmecker Quina kannst Du nach Deinem Besuch in Lindblum kennen lernen

17. Kleiner Umweg – große Wirkung

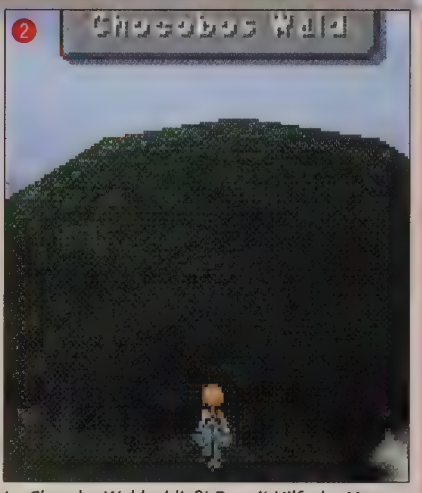
In Qs Morast lernst Du den stets hungrigen Quina kennen. Eine echte Bereicherung für Deinen Trupp!

Auf dem Weg zu Gizarmalukes Grotte kannst Du ein paar Abstecher machen, die zwar nicht unbedingt nötig sind, aber ein paar Vorteile mit sich bringen. Zum einen handelt es sich um Qs Morast (im Fernrohr „Morast"), ein Ziel, das beinahe direkt auf dem Weg liegt. Dort lebt nicht nur der Mogry Mogmeier, es schließt sich Dir auch ein neuer Charakter an: Quina 1. Mit seinem Kommando „Fressen" kann er geschwächte Gegner verspeisen und so neue Action-Abilities erlernen. Diese Fähigkeiten lassen sich im Kampf unter dem Kommando „Blaue Magie" aufrufen.

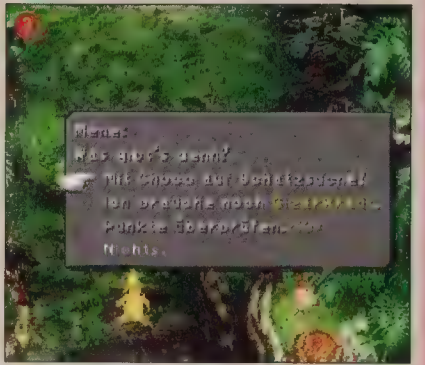
Der Chocobo-Wald (im Fernrohr „Wald der ???") ist das zweite bemerkenswerte Zwischenziel. Der dortige Mogry vermittelt Dir die Freundschaft zu einem Chocobo – einem äußerst praktischen Reit- und Buddeltier 2. Mit Gizarkraut lässt sich das Tier im Welt-Modus anlocken, vorausgesetzt, Du hast vorher am Boden Chocobo-Spuren entdeckt.

Im Chocobo-Wald kannst Du das Spiel „Heiß & Kalt" spielen und so mit dem Chocobo nach Gegenständen graben 3. So genannte Choco-Karten, die sich tief im Erdreich verstecken, verweisen auf Schätze in der Weltmodus-Region. Sie alle zu finden, kann eine kleine Lebensaufgabe werden...

Ein weiteres Reiseziel könnte auch der Bordenbogen im Osten sein. Eine Quelle frischt die HP und MP aller Charaktere auf, zudem findest Du dort eine der Kaffeesorten, die Grossvadder Josef so gerne mag (erinnere Dich an Abschnitt 11...).



Im Chocobo-Wald schließt Du mit Hilfe des Mogrys Mene mit einem dieser ausdauernden gefiederten Reittiere Freundschaft



Beim Spiel „Heiß & Kalt" gräbst Du nach Schätzen und Schatzkarten, den so genannten „Choco-Karten"

18. Grotten-Horror

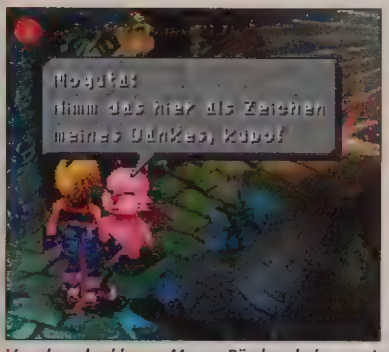
Vor Gizarmalukes Grotte erhältst Du von einem verletzten Soldaten eine „Gizarmalukes Glocke", mit der sich die Tür öffnen lässt. Drinnen bekommst Du es mit seltsamen Magiern zu tun, die Vivi jedoch nicht das Wasser reichen können.

Da die Türen verschlossen sind, brauchst Du weitere solche Glocken. Du findest welche beim auffällig herumlaufenden Magier in der Mitte der Grotte oder bei der Soldatenleiche am Eingang. Es gibt nicht viel in dem Höhlensystem zu entdecken, dafür aber Wertvolles.

Schließlich solltest Du in der Eidgrotte auf einen weiblichen Mogry treffen. Ihren Partner rettest Du, indem Du Vivis Kuponuss einsetzt. Die rechte Tür in diesem Raum führt dann zum Heim dieser Mogrys, wo Du selbstverständlich zelten und speichern kannst. Verlass diese Behausung jedoch nicht über die Ranke an der Wand, denn die Monster auf dem dahinter liegenden Porpori-Plateau sind noch ein bis zwei Nummern zu groß für Dich.

Nimm also den normalen Ausgang, und Du bekommst von den Mogrys sogar eine Messiasglocke geschenkt 1. Mit ihr lässt sich in der Eidgrotte die linke Tür öffnen – und der nächste Endgegner rückt auf diese Weise in „greifbare" Nähe:

Gizarmaluke kontert alle Zauberspruch-Angriffe, daher ist er ein ziemlich harter Brocken 2. Wende also ein Zelt an (ja, eines, das Deinen Helden sonst zum Regenerieren dient...). Dann verfällt das Monster mit hoher Wahrscheinlichkeit in die Statusveränderung „Schweigen" (es kann also keine Zauber mehr sprechen) oder „Blind" (seine Angriffe schlagen oft fehl). Wenn Du Pech hast, heilt das Zelt Gizarmaluke jedoch stattdessen, daher wende diesen Gegenstand zu Beginn des Kampfes an. Rund 3200 HP musst Du dem bösartigen Wesen entziehen.



Von dem dankbaren Mogry-Pärchen bekommst Du die Messiasglocke überreicht

Das Endgegner-Monster Gizarmaluke reagiert auf Zelte ziemlich empfindlich

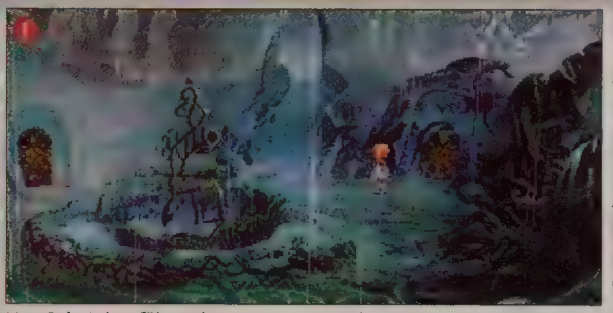
19. Tarnung ist alles

Shoppen in der Provinz: Eine kleine Auswahl an Nützlichkeiten findest Du in der „Borden Station"

Nach dem Sieg über Gizarmaluke steuerst Du die Geschicke von Steiner und Lili, die auf dem Rückweg nach Alexandria sind. Um die Gasse unbemerkt zu erreichen, musst Du die herumstehenden Leute ablenken: Spende der Aushilfe Mary Trost, sprich dann mit dem Arbeiter links am Tor und unterhalte Dich noch mit dem Mann auf der rechten Seite. Anschließend ist der Weg frei und Du erreichst die „Borden Station".

Vor der Weiterreise bleibt noch Zeit für Heiltränke-Shopping. Denk dran, dass die gekauften Utensilien auch Zidanes Truppe zugute kommen. Vergiss zudem nicht, die Abilities und Ausrüstungsgegenstände von Steiner und Lili auf den neuesten Stand zu bringen 1.

20. Ein Ende mit Schrecken



Vom Palastplatz führen drei Wege weiter: Links findest Du eine Waffe, rechts Mogrys und in der Mitte geht es zum nächsten Endgegner: Beatrix

Bevor Du Freias Heimatstadt betrittst, ruf im Welt-Modus am besten noch einmal einen Mogry herbei und sichere Deinen Spielstand. Anschließend bietet sich Dir in Burmecia ein Bild des Schreckens. Zwar gibt es noch ein paar Schatzkisten zu finden, doch nicht jede Kiste ist aus Holz...

Bist Du über den Balkon eines Hauses gesprungen, gibt Dir ein verwundeter Soldat den Tipp mit der Protegasglocke. Dieses Utensil befindet sich hinter dem Bett. Mit der Protegasglocke öffnest Du wenig später den Durchgang zum Villenviertel. Auch dort sieht es leider nicht besser aus.

Geh durch die linke Tür zum Palastplatz 1. Von dort aus führt die linke Tür zum Waffenladen, wo Du einen Mithrilspeer für Freia findest. Die rechte Tür bringt Dich in die Schatzkammer, in der ein Mogry lebt, der sich als Warenverkäufer ein kleines Zubrot verdient. In der dortigen Truhe liegt ein Donnerstock für Vivi, zudem erscheint der Mogry Stiltzkin und bietet für 333 Gil ein paar nützliche Gegenstände an. Überprüfe vor dem Speichern noch mal die Ausrüstung und Abilities Deiner Helden, dann mach Dich auf zum Palast.

Dort triffst Du nicht nur auf Königin Brane und Kuja. Die Kriegerin Beatrix ist Dein nächster Gegner – ein ungleicher Kampf, den Du nur verlieren kannst. Keine Sorge, das ist so vorgesehen... Halte einfach so lange wie möglich durch, damit Zidane die Gegenstände von Beatrix stehlen kann 2.

Hier gibt's keine Chance auf einen Sieg: Doch bevor Beatrix ihre allmächtige Attacke einsetzt, sollte Zidane der Endgegnerin ihre Utensilien entwendet haben

Kann die Prinzessin ihre Mutter zum Guten bekehren? Und was führt der mysteriöse Kuja im Schilde? Die Antworten liest Du in der nächsten SCREENFUN.

Wesley Snipes verkörperte Blade im gleichnamigen Spielfilm

Alien: Die Wiedergeburt

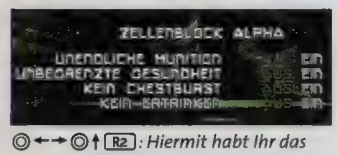
Ganz schön gruslig geht es in diesem Spiel zur berühmten Filmserie zu. Doch mit den Cheats könnt Ihr jetzt auch Alienjägerin Ripley Konkurrenz machen. Im **Hauptmenü** drückt Ihr dazu die jeweiligen Tastenkombinationen aus der folgenden Tabelle. Das entsprechende Menü findet Ihr dann im **Optionsmenü** wieder.

Cheats

Cheat-Menü freischalten (unbegrenzte Gesundheit, alle Waffen, unendlich Munition, kein Ertrinken, kein Chestburst, kein Chestburst):
○ ← → ○ ↑ R2

Forschungsmenü freischalten (mit Hilfe der 4x4-Tabelle könnt Ihr das Aussehen der Aliens ändern; dazu müsst Ihr verschiedene der Kästchen aktivieren):
□ ↑ ↓ ○ ← R1

Im Hauptmenü drückt Ihr eine der beiden Tastenkombinationen



○ ← → ○ ↑ R2: Hiermit habt Ihr das Cheat-Menü aktiviert – der Rest des Spiels ist damit beinahe kein Problem mehr. Denn allein Gott-Modus und alle Waffen sind schon die halbe Miete

□ ↑ ↓ ○ ← R1: Auch mit dem Forschungsmenü lassen sich interessante Dinge anstellen – Ihr müsst nur verschiedene Kästchen in der Tabelle aktivieren

Blade

Tanz der Vampire! Die Cheats für Spitzzahnjäger Blade werden im **Hauptmenü** eingegeben. Danach könnt Ihr die Option im Cheat-Menü anwählen.

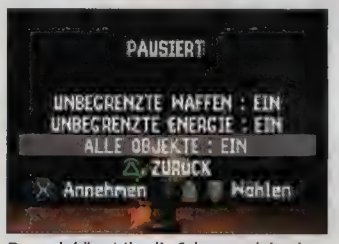
Cheats

Unbegrenzte Munition:
↓ → ↑ ← L2 L1 R2 R1

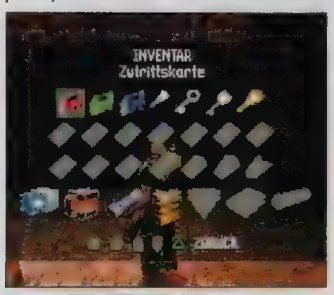
Unbegrenztes Leben:
← ← ← → L2 L1 R2 R1

Alle Gegenstände des Levels im Inventar und Geld bei 999 Dollar:
→ ← ↑ ↓ L2 L2 R2 R2

Alle Cheats werden im Hauptmenü eingetastet und anschließend durch ein „Zonk"-Geräusch bestätigt



Danach könnt Ihr die Schummeleien in einem speziellen Cheat-Menü (Spielpause) an- und auch wieder ausschalten



→ ← ↑ ↓ L2 L2 R2 R2: Wenn dieser Cheat aktiviert ist, habt Ihr alle wichtigen Gegenstände des Levels eingesackt

Iron Soldier 3

Wenn PENTA Eure Blechdosen mal wieder zu Alteisen gemacht hat, solltet Ihr schleunigst die folgenden Cheats unter die Lupe nehmen.

Cheats

Alle Waffen
(Eingabe im „Waffe montieren"-Bildschirm):
SELECT L1 ↑ ○ R2 START L1

Level erledigt
(Eingabe im Levelauswahl-Bildschirm):
L2 L1 START START R1 SELECT

Alle Levels anwählbar
(Eingabe im Levelauswahl-Bildschirm):
↑ L2 □ → R2 START START ○

SELECT L1 ↑ ○ R2 START L1: Wenn Euch die Standardwaffen nicht ausreichen, solltet Ihr's mal mit dem Cheat versuchen. Wie wär's mit der Rail Cannon?

↑ L2 □ → R2 START START ○: Im Levelauswahl-Bildschirm gebt Ihr den Cheat zur Level-Freischaltung ein...

...schon geht es zur letzten Konfrontation, bei der die United-Republic-Kommandozentrale unter Beschuss steht

Die folgenden Cheats werden während des Spiels eingegeben. Geht dazu mit SELECT in den Pause-Modus.

Cheats

„Mission gescheitert":
START L2 ↑ L2 ○ L2

„Mission gewonnen":
START ← L1 → □ R2 L1

„Game Over":
START ↑ R1 ↓ □ R1

Doppelte Robotergeschwindigkeit:
← → START L1 START ↑

Spiel um 50% beschleunigen:
→ ↑ START START ↑

Level-Selbstzerstörung:
START L2 START L1 ← ↑ ←

START ← L1 → □ R2 L1: So schnell kann's gehen – Mission gewonnen!

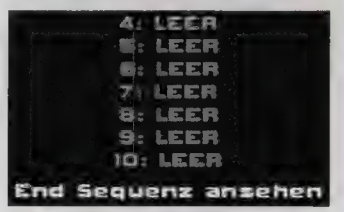
→ ↑ START START ↑: Und ich düse, düse im Sauseschritt... Ist das Spiel erst mal beschleunigt, muss man flink reagieren

START L2 START L1 ← ↑ ←: Kabumm! Schon nach kurzer Zeit wird der ganze Level in Einzelteile zerlegt

Um **alle Levels und alle Waffen** freizuschalten, wechselt Ihr im Hauptmenü zu den **„Optionen"**. In diesem Menü drückt Ihr dann folgende Buttons:
L1 ↓ START ↑ □ START L2 ↑

*L1 ↓ START ↑ □ START L2 ↑: Wechselt vom Hauptmenü zum **Optionsmenü**, um alle Waffen und Missionen freizuschalten*

Vom **„Spiel laden"**-Bildschirm aus könnt Ihr Euch die **Endsequenz ansehen**. Voraussetzung dafür ist natürlich ein Spielstand. Drückt dann:
SELECT L1 START R2 L2 START → ↑



*SELECT L1 START R2 L2 START → ↑: Wenn Ihr die Tasten im **„Spiel laden"**-Screen korrekt drückt, könnt Ihr Euch gleich die Endsequenz ansehen*

Um Euch **alle Zwischensequenzen** des Spiels in Folge reinziehen zu können, müsst Ihr, während das **„Telegames"-Logo** bei Spielbeginn hereindreht, die folgenden Tasten pressen:
L1 R1 SELECT START R1 ↑
Mit der L1-Taste könnt Ihr nun vorwärts durch die verschiedenen Filme zappen und mit R1 rückwärts.

*L1 R1 SELECT START R1 ↑: Während das **„Telegames"-Logo** am Spielanfang über den Bildschirm rotiert, gebt Ihr den Cheat ein...*

...it's showtime! Mit L1 / R1 könnt Ihr vorwärts/rückwärts durch die zahlreichen Filme schalten

Text: Martin Metzler

Rayman Revolution

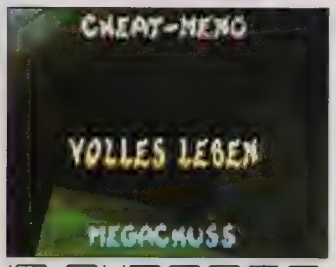
Für dieses Spiel existieren drei Cheats, die auch auf drei verschiedene Arten eingegeben werden.

Um die **Cheats während des Spiels** zu aktivieren, geht Ihr in das **Pausenmenü**. Wechselt dann ins **Soundmenü**. Markiert die Zeile **„Alles aus“**, bestätigt sie aber nicht (!), sondern gebt ein: L1 und R1 gedrückt halten und zusätzlich L2 R2 L2 R2 L2 R2.

Das Cheat-Menü erscheint. Durch die START-Taste könnt Ihr die jeweiligen Schummeleien dann auswählen.

Zuerst wird das laufende Spiel pausiert und ins Soundmenü gewechselt...

*...dann wird „Alles Aus“ **markiert**...*



(L1 + R1) + (L2 R2 L2 R2 L2 R2): *...nach der Eingabe erscheint das Cheat-Menü und bietet ganz dolle Sachen*

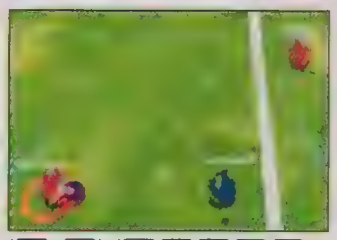
Mit dem zweiten Cheat könnt Ihr **direkt zu den drei Bonuslevels** springen: Im Hauptmenü wählt Ihr „Optionen“, „Sprache“ und noch mal „Sprache“. Anschließend hebt Ihr „Raymanian“ hervor und gebt die gleiche Tastenkombination wie beim ersten Cheat ein.

Im Sprachmenü wird „Raymanian“ markiert (aber nicht bestätigt) und die Tastenkombination gedrückt...

(L1 + R1) + (L2 R2 L2 R2 L2 R2): *...jetzt habt Ihr die Auswahl zwischen drei Bonusspielchen*

Der dritte Code gilt nur für das **Bonusspiel „Baby-Fußball“**. Das Drücken der schon bekannten Buttons in diesem Spiel lässt die Spielernamen erscheinen.

Mit den Cheats geht's bei „Rayman“ raketenmäßig ab



(L1 + R1) + (L2 R2 L2 R2 L2 R2): *Jetzt könnt Ihr auch die Namen der Mini-Globoxe sehen*

Ready 2 Rumble Boxing: Round 2

Handfeste Cheats, Runde 2. Die diversen Schummeleien können im **Charakter-Auswahlscreen** aktiviert werden. Dazu müsst Ihr eine der folgenden Tastenkombinationen ins Gamepad „boxen“. Nach der richtigen Eingabe ertönt ein Pausen-Gongschlag.

Cheats

Alle Boxer und Outfits freischalten (mit ○ durchschalten):
← → ← R2 ← → ← R1 R1 R2

Schnellerer Spielablauf:
← ← ↓ ↑ ↓ → →, 19x R1, R2

Noch schnellerer Spielablauf:
→ → ↑ ↓ → R1 R1 R1 R1 R2

Endsequenz (danach zum Hauptmenü wechseln):
→ → → ↓ R1 R2

Meisterschaftskampf gegen Rumble Man:
R2 ↓ → ↑ ←, 6x R1, R2 R1 R1 R2

Boxringe

Neujahr:
→ ↑ ↓ ↓ R1 R2

Valentinstag:
→ ↑ ↓ ↓, 2x R1, R2

St. Patrickstag:
→ ↑ ↓ ↓, 3x R1, R2

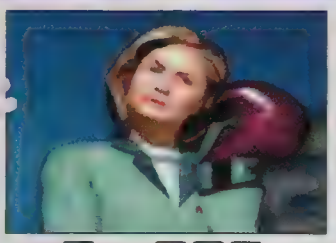
Ostern:
→ ↑ ↓ ↓, 4x R1, R2

Independence Day:
→ ↑ ↓ ↓, 5x R1, R2

Halloween:
→ ↑ ↓ ↓, 6x R1, R2

Thanksgiving:
→ ↑ ↓ ↓, 7x R1, R2

Weihnachten:
→ ↑ ↓ ↓, 8x R1, R2



← → ← R2 ← → → R1 R1 R2: *Gebt den Code im **Charakter-Auswahlbildschirm** ein – schon stehen Euch alle Boxchamps des Spiels zu Verfügung! Auch illustre Fighter wie Hillary Clinton...*

...und mit der ○-Taste könnt Ihr dann durch die verschiedenen Outfits der Boxer zappen

→ ↑ ↓ ↓, 8x R1, R2: *Stille Nacht... in diesem Boxring wird es allerdings weniger geruhsam zugehen!*

R2 ↓ → ↑ ←, 6x R1, R2 R1 R1 R2: *Wenn Rumbleman in diesem Meisterschaftskampf zuhaut, raucht's gehörig*

→ → → ↓ R1 R2: *Wechselt Ihr nach der Eingabe des Cheats ins Hauptmenü, könnt Ihr den Abspann betrachten*

Die folgenden Cheats lassen sich von Euch jederzeit während eines laufenden Fights eingeben.

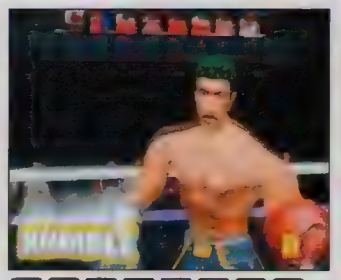
Cheats

Einmal RUMBLE-Buchstaben:
R1 R2 ↓ ↑ ↑ ← R1 R1 R1 R2

Zweimal RUMBLE-Buchstaben:
R1 R1 R2 ↓ ↑ ↑ ← R1 R1 R1 R1 R2

Dreimal RUMBLE-Buchstaben:
R2 R1 R1 R2 R1 R2 R1 R1 R1 R1 R2 ← → ↑ ↓

Kämpft Dein Boxer wieder wie ein schlaffes Weib? Dann solltest Du mal Deine RUMBLE-Anzeige auffüllen – das geht jederzeit während eines Kampfes...



R2 R1 R1 R2 R2 R2 R1 R1 R1 R1 R2 ← → ↑ ↓: *...schon habt Ihr extra Power für extra Flurry-Angriffe*

Silent Scope

Auch für dieses Spiel sind weitere Schummeleien an die Öffentlichkeit gelangt – damit der Präsident auch geschützt werden kann! Die Tastenkombis werden im **Mode-Select-Screen** eingegeben. Ein Geräusch bestätigt die korrekte Funktion.

Cheats

Herz als Visier:
← → → ○ △

Abschalten des Fadenkreuzes:
→ → → ○

Abschalten der blauen Zielpfeile:
→ → → → ← ↓ ↑ →

Abschalten des Visiers:
→ ↓ → ○ → ↓ → ○

Spiegel-Modus:
← ← → ○ ↓ ↓ ↑ △ ↑ → ↓ ↑ ← ↓ ○

Alle Gegner unsichtbar:
→ ↓ → ○ ↑ ○ ○ △ ↓ → ↓ → ○ △

Schneller Modus:
↓ △ ↑ ○ △ ↓ → ↓ → ○ △

← → → ○ △: *Herzilein, Du sollst nicht traurig sein... welche Gefühle dieses Fadenkreuz bei den Terroristen hervorruft, bleibt jedoch fraglich*

→ ↓ → ○ ↑ ○ ○ △ ↓ → ↓ → ○ △: *Ja, wo laufen sie denn? Unsichtbare Gegner sind abträglich für die Trefferquote*

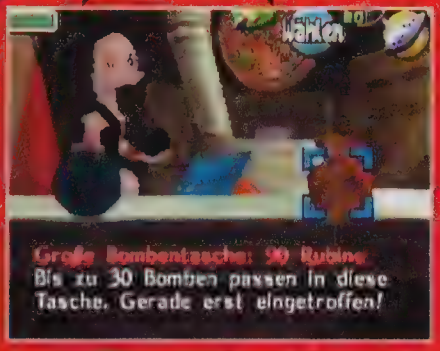
← → → ○ ↓ ↑ △ ↑ → ↓ ↑ ← ↓ ○: *Ganz ungewohnte Perspektiven und eine neue Herausforderung – der Spiegel-Modus*

Text: Martin Metzler

ZELDA
Majora's Mask

Teil 3

Link muss sich nun um die Probleme der Goronen kümmern. Die fühlen sich zwar in lauwarmer Lava am wohlsten, aber eine Laune der Natur hat ihr idyllisches Dorf unter einer Eisschicht versenkt.



Die große Bombentasche gibt es nur, wenn Du nachts der alten Dame geholfen hast

REISEVORBEREITUNGEN

Für eine Reise ins Gebirge sollte man gut gerüstet sein: Kauf Dir im Bombenladen die kleine und die etwas größere Bombentasche. Letztere ist erst im Angebot, nachdem Du die alte Dame im Norden der Stadt vor dem Dieb gerettet hast.

Falls Du damals nach Erhalt der Kabumm-Maske nicht gleich zugegriffen hast, musst Du diese Episode leider erneut durchspielen. Sehr viel später wirst Du die ganze Geschichte übrigens noch ein drittes Mal durchmachen...

Sorge dafür, dass Du 200 Rubine durch die Gegend tragen kannst und aktualisiere Dein Kartenmaterial, indem Du Tingle im Sumpf und auf dem Weg zur Romani-Ranch vom Himmel holst. Damit dürften schon wieder fast zwei Tage verstrichen sein, aber etwas erledigst Du doch noch.

Besorge Dir einige Bomben und Pfeile. Klettere nördlich von Unruh-Stadt die Rampe empor. Öffne den Durchgang zum Pic Hibernia, indem Du **zwei Pfeile auf den Eiszapfen** abfeuerst. Der weitere Weg: Kleine Schneebälle beseitigst Du mit dem Schwert, größere mit Bomben. Suche nach Erreichen des Bergdorfs zuerst nach der Eulenstatue und aktiviere sie. Jetzt wieder ein Zeitsprung nebst Speicherung, damit die nächsten Schritte optimiert stattfinden.

Jetzt folgt lästige Routine: Zeit verlangsamen, kompletten Tauschweg von der Mondträne bis zur Sumpf-Urkunde absolvieren (nicht das letzte Mal!) und für Geld und Ausrüstung sorgen: Du brauchst 200 Rubine sowie einige Bomben und Deku-Stäbe. Hast Du alles beisammen, kannst Du beruhigt in Richtung Bergdorf warpen.

Link will den Problemen der Goronen auf den Grund gehen

Folge den Federn der Eule, um über die unsichtbaren Plattformen zu gelangen – es lohnt sich!

Mit dem Auge der Wahrheit siehst Du die Leitern am anderen Ende des Sees hinter den Eisschollen

GORONEN-FROSTIES

Verlass das Bergdorf nach Nordosten, um zum Goronen-Dorf zu gelangen. Such die Eule und folge ihrer Federspur 1 über die unsichtbaren Plattformen zu einer Höhle. In ihr erhältst Du das **Auge der Wahrheit**. Benutze es dazu, den Rückweg zu finden und den Goronen-Geist zu verfolgen, der Dich kurz darauf anspricht 2. Folge ihm zum Bergdorf und klettere nach Überqueren der Eisschollen die (unsichtbaren) **Leitern zum Goronen-Grab** empor 3. Spiel anschließend im Grab die Sonate der Befreiung, um die **Goronen-Haut** zu erhalten. Gratulation, Du bist jetzt ein vollwertiger Gorone!

Verschiebe als Gorone mal die Statue, um eine **heiße Quelle** zu aktivieren: Dieses warme Wasser wird später noch sehr hilfreich sein, also merk Dir die Stelle 4. Wechsle auch noch kurz einige Worte mit dem hungrigen Goronen im Nordwesten des Bergdorfs und kehr dann wieder zum Goronen-Dorf zurück. Sprich dort zuerst als Gorone mit dem Deku-Händler, um die **Riesenbombentasche** zu erhalten. Zeig ihm anschließend als Deku-Link die Sumpf-Urkunde, um ihn zum Umzug zu bewegen 5. Prima, nun hast Du ein weiteres Herzteil.

Beachte, dass sich mit dem Umzug der Händler auch die Orte für die jeweiligen Dienstleistungen

Der Geist wartet freundlicherweise zu Beginn eines jeden Abschnitts auf Dich

GORONEN-FROSTIES (FORTSETZUNG)

ändern: Brauchst Du ganz zu Anfang eines neuen Zyklus mal Wundererbsen, bist Du im Sumpf an der richtigen Stelle. Hast Du jedoch die ersten Teile der Mondtränen-Tauscherei schon absolviert, musst Du die Wundererbsen in Unruh-Stadt kaufen. Wenn Du also jetzt zuerst als Deku das Herzteil abzockst, musst Du für die Riesenbombentasche einen Abstecher in die Sümpfe unternehmen. Zumindest für diesen Zyklus.

Sprich nun mit dem Wächter am Ortseingang, damit der **Goronen-Schrein** geöffnet wird. Unterhalte Dich mit den Goronen, um mehr über die Probleme und besonders das lästig plärrende **Goronen-Baby** zu erfahren.

Nimm Dir die Zeit, um als ‚Hasen-Link' alle Fackeln anzuzünden. Zerdeppere dann als Gorone die Vasen auf dem inzwischen rotierenden Kronleuchter, um ein Stück Fleisch zu erhalten. Füttere so den hungrigen Goronen im Bergdorf, damit Du eine Maske bekommst.

Mit dem heißen Wasser kannst Du einigen Goronen dringend nötige Linderung verschaffen

Auch im Goronen-Dorf wartet ein umzugswilliger Deku auf die passende Urkunde

Mit genügend Anlauf kannst Du als Gorone auch über die Rampen rollen – so schaffst Du es gut über Abgründe

Dieser Gorone ist für einen Schluck heißes Wasser sehr dankbar

AUS DEM WEG!

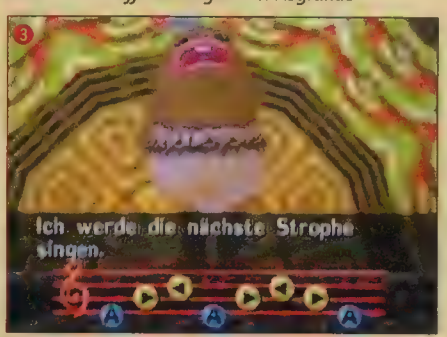
Als Gorone kannst Du die **Rampen** dazu verwenden, um über die Abgründe zu rollen (1). Trotzdem hindert Dich etwas daran, den Tempel auf dem Pic Hibernia zu erreichen. Ein Blick durch das Auge der Wahrheit deckt den Grund auf: Ein unsichtbarer Gorone blockiert die Brücke und pustet Dich immer wieder zurück. Also muss der Kerl irgendwie ruhig gestellt werden. Das ist aber leichter gesagt als getan – und die Lösung ist auch nicht sehr offensichtlich...

Such zunächst in der Schlucht zwischen dem Bergdorf und dem Goronen-Dorf nach einem besonders unauffälligen **Schneeball**: Unter einem davon steckt ein schockgefrorener Gorone. Seine Position ändert sich zwar von Tag zu Tag, aber Taya wird Dich auf den gesuchten Schneeball aufmerksam machen. Tau den Goronen mit Wasser aus der heißen Quelle (Beeilung bitte!) auf (2), um von ihm die ersten Takte eines **Schlummerliedes** zu lernen.

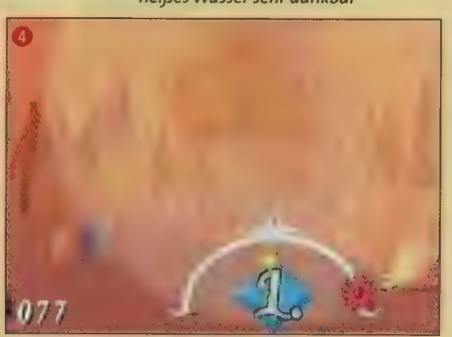
Spielst Du diese Takte dann dem weinenden Goronen-Baby vor, erfährst Du, wie das Lied weitergeht (3). Und Du siehst auch gleich, wie dieser Song auf Goronen wirkt: Sie versinken in einen Tiefschlaf. Aha: Genau das richtige Mittel für den Goronen, der den Weg zum Tempel blockiert (4).

Nachdem dieses Hindernis beseitigt ist, steht dem Ausflug ins Tempelinnere nichts mehr entgegen. Auf dem Weg zum Tempeleingang kommst Du an einer **Feenquelle** vorbei. Auch hier wartet man darauf, dass 15 verirrte Feen eingesammelt und abgeliefert werden. Eine lohnenswerte Fleißaufgabe, denn es winkt eine vergrößerte **Magieleiste**.

(Vorher kannst Du noch ein sehr gut verstecktes Herzteil ergattern: In der Ebene von Termina sind insgesamt vier Löcher zu finden, die zu Höhlen mit jeweils vier Mythensteinen führen. Spielst Du in jeder dieser Höhlen das neu erlernte Schlummerlied, so wirst Du mit einem Herzteil belohnt (5).)



Na ja, der Gesang des Goronen-Babys ist fast so schlimm wie das Geheule zuvor...


Das Schlummerlied besänftigt auch den störenden Goronen auf der Brücke – ausgetrickst!

Wenn alle Steine in den Höhlen leuchten, winkt Dir eines der begehrten Herzteile

Text: Michael Anton

FEUER UND EIS

Im Tempel merkst Du schnell, dass zunächst Deine Talente als Gorone gefragt sind. Nachdem Du als Gorone die Lücke in der Brücke übersprungen hast, hüpf als normaler Link kurz über den Abgrund zum Durchgang in der Wand. Dort gibt es nämlich schon die **Karte** für dieses Labyrinth zu holen 1. Setz dann den alten Weg fort, um hinter einem Schiebeblock die Truhe mit dem ersten **kleinen Schlüssel** zu finden 2. Er öffnet die verschlossene Tür im Westen des Eingangsbereichs. In diesem Raum erhältst Du ohne jedes Problem den **Kompass** – wäre es nicht langsam mal Zeit für einen Zwischenboss? Doch diese Vorahnungen erfüllen sich nicht, stattdessen darfst Du erst mal Dein Inventar bemühen.

Mit einer Bombe an der **brüchigen Wand** verschaffst Du Dir Zugang zu neuen Bereichen des Tempels 3. Im folgenden Raum ist der Heldenbogen gefragt: Schieß die **Eiszapfen an der Decke** ab, damit Du die Säulen erklettern kannst 4. Der **Schlüssel** für das Verlassen des Raumes befindet sich unter einem riesigen **Schneeball**. Mit dem Auge der Wahrheit kannst Du in diesem Raum auch noch eine Schatztruhe mit einer verirrten Fee entdecken 5.

Der nächste Raum fordert Deine Talente als Gestaltwandler: Nur als Gorone schaffst Du es, die **Schalter** zu betätigen 6 (Goronen-Stampfer), dafür kannst Du die Sprünge nur als normaler Link bewältigen. Eile tut not, denn nach Betätigen des zweiten Schalters tickt die Uhr!

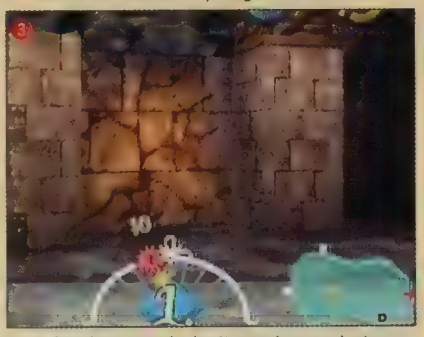
Du bist nun wieder im zentralen Raum, auf der zweiten Etage. Falls Du die Karte vorhin nicht geholt hast, kannst Du Dich nun im Osten nach unten fallen lassen – viel Spaß beim langen Rückweg. Ansonsten geht es nach Westen, wo Du endlich einen **Zwischenboss** triffst 7.

Der fiese **Zaurob** ist leicht zu schlagen – wenn das Timing stimmt: Du kannst ihn nur in der kurzen Phase zwischen seiner Materialisierung und seinem Eiszauber mit einem Pfeil verletzen. Hat dies einige Male geklappt, versucht er, Dich durch Doppelgänger zu irritieren – Taya durchschaut diesen Trick jedoch und zeigt Dir immer, welcher Fiesling zu treffen ist. Und die Belohnung für die Mühen hat es in sich: Mit Hilfe der **Feuerpfeile** kannst Du nun jene lästigen Eisblöcke beseitigen, die Dir bislang den Weg blockiert haben. (Und gegen bestimmte frostige Gegner sind sie auch noch eine ganz formidable Waffe 8.)

Die Goronen-Haut ermöglicht Link eine Vielzahl neuer Aktionen

Hinter diesem Durchgang findest Du die Labyrinth-Karte – hol sie Dir nach dem Sprung uber die Brücke

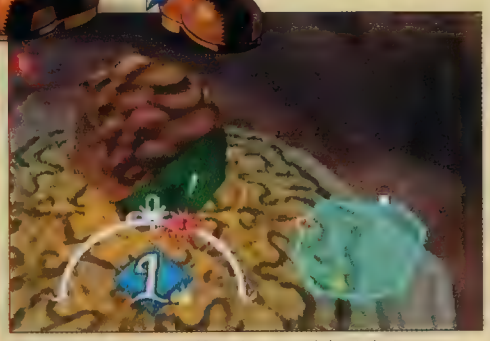
Solche massiven Steine kannst Du nur mit der mächtigen Kraft eines Goronen verschieben



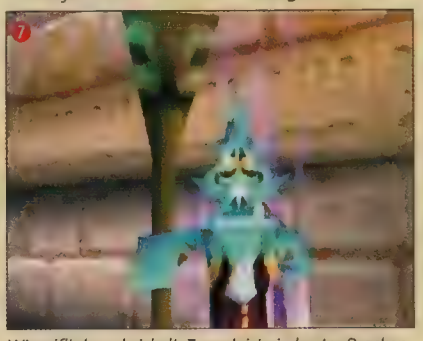
Diese brüchige Wand schreit geradezu nach einer Bombe! So kommst Du in neue Bereiche

Die Eiszapfen an der Decke lassen sich mit Pfeilen abschießen. Nutze Deinen Heldenbogen

Manche Geheimnisse kannst Du nur entdecken, indem Du das Auge der Wahrheit benutzt



Bei solchen Schaltern hilft Link nur noch brutale Goronen-Gewalt weiter – nämlich der Goronen-Stampfer



Wieselflink und eiskalt: Zaurob ist ein harter Brocken, doch dank des richtigen Pfeilbeschusses kein Problem

Diese Frostechsen musst Du später mit Feuerpfeilen besiegen, um den letzten Schlüssel zu erhalten

AUFWÄRTS, BITTE!

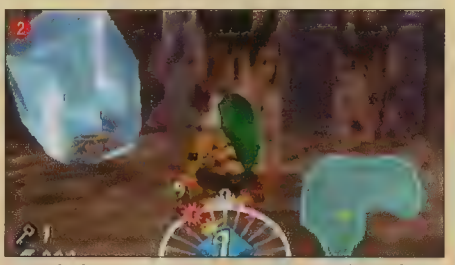
Die nächste Aufgabe besteht darin, die **Säule im Zentralraum** zu aktivieren (1), um die höheren Regionen des Tempels zu erreichen. Nicht ganz einfach, denn Du musst wieder ganz unten anfangen: Mit den Feuerpfeilen kannst Du dort eine **Deku-Blume auftauen** (2), die Dich in neue Regionen führt. Nach einigen Flugstunden als Deku, der Entzündung einiger Fackeln als normaler Link (3) und einer Schalterbetätigung als Gorone bewegt sich die Säule endlich. (Falls Du die blauen Scheiben vor Erhalt des Master-Schlüssels zerschlagen solltest, kannst Du das Missgeschick durch den Schalter im Erdgeschoss ausbügeln.) Die weiteren Hindernisse auf dem Weg nach oben lassen sich mit den Feuerpfeilen einfach beseitigen – aber ein **kleiner Schlüssel** fehlt noch: Um ihn zu bekommen, musst Du die drei **Frostechsen** östlich des Eingangsbereichs **schmelzen** (4).

Auf dem weiteren Weg nach oben, der über den vereisten Augenschalter im Kartenraum führt (5), stolperst Du über alte Bekannte: Den **Zwischenboss Dinofol** kennst Du schon aus dem Waldtempel, hier hat er jedoch noch einen Kollegen dabei – und im Doppelpack sind die Biester etwas unangenehmer. Also immer schön feste das Schwert schwingen, bis die Monster klein bei und den Weg frei geben...

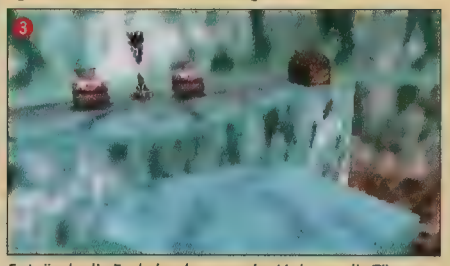
Doch nur, um Dich vom Regen in die Traufe zu schicken: Kurz danach taucht wieder ein alter Bekannter als **Zwischenboss** auf, nämlich **Zaurob**. Er hat dazugelernt, denn er kann sich an noch mehr Stellen materialisieren. Also schön in Bewegung bleiben und im rechten Moment feuern (6). Immerhin gibt's als Belohnung den **Master-Schlüssel**, das Drama hat also bald ein Ende.

Bevor Du nun den Endgegner in Angriff nimmst, solltest Du Zwischenbilanz ziehen: Hast Du alle verirrten Feen eingesammelt und noch Zeit? Dann nimm sie Dir und liefere die Feen an der Feenquelle ab, um Deine Belohnung zu erhalten. Der größere Magiebalken könnte sich im folgenden Kampf als nützlich erweisen.

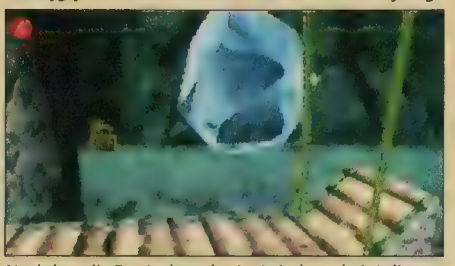
Irgendwie muss die Säule bewegt werden



Die tiefgefrorene Deku-Blume erleichtert Dir den Aufstieg



Entzünde die Fackeln als normaler Link, um die Tür zum Schalter zu öffnen. Betätige ihn dann als Gorone



Nachdem die Frostechsen besiegt sind, erscheint die Truhe mit dem letzten Schlüssel

Im Kartenraum aktivieren die Feuerpfeile einen kleinen Aufzug – schieß auf den Augenschalter

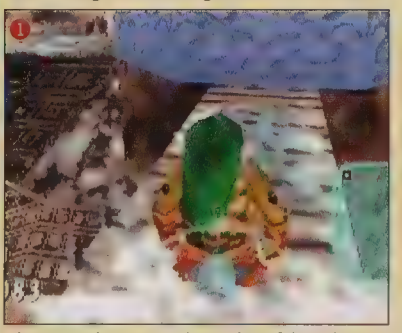
Zaurobs Eisangriffe können richtig weh tun, sei also auf der Hut und bleib ständig in Bewegung

RINDER-WAHN

Nachdem noch einige Feinarbeiten (Goronen-Schlag gegen die diversen blauen Scheiben der Säule (1)) in den unteren Etagen des Tempels erledigt wurden, kannst Du endlich dem **Endgegner Goth** (2) die Stirn bieten. Dieser leicht überdimensionierte Roboter-Stier muss zunächst mit einem **Feuerpfeil** aufgetaut werden und kann danach nur verletzt werden, indem Du ihn mit der **Goronen-Rolle** rammst. Weich dabei tunlichst den von ihm aufgeschleuderten Dreckbrocken (und später auch seinen verstreuten Bomben) aus, um nicht zu viel Energie zu verlieren!

Als Lohn der Angst winken der obligatorische Herzcontainer sowie eine weitere Wächtermaske für das Inventar. Und außerdem freuen sich die Goronen natürlich über die Wiederherstellung ihres Lebensraums.

Sofern die Zeit reicht, solltest Du auf jeden Fall vor dem nächsten Zeitsprung die veränderten Gegebenheiten genauer untersuchen.



Als Gorone kannst Du die Säule auf die richtige Größe schlagen – besorg Dir aber vorher unbedingt den Master-Schlüssel!

Ein gewagter Roll-Sprung führt endlich zum Showdown mit Roboter-Stier Goth

NACH- UND VORARBEITEN

Vom Eise befreit sieht das Goronen-Dorf nun wesentlich netter aus und hat auch einige neue Attraktionen zu bieten. Beim **Goronen-Rennen** kannst Du eine praktische Flasche gewinnen. Auch solltest Du unbedingt beim örtlichen **Sprengmeister** in die Lehre gehen: Wenn Du geschickt genug im Umgang mit dem explosiven Fass bist, kannst Du von nun an nach Belieben solche Dinger kaufen. Mit ihnen kannst Du beispielsweise den lästigen Fels sprengen, der Dir den Weg zur **Romani-Ranch** versperrt.

Die Ranch sollte Dein nächstes Ziel sein, denn für die weitere Reise benötigst Du auf jeden Fall ein Pferd. Demonstriere also auf der Ranch Deine Talente als Bogenschütze und kümmere Dich um die Probleme der Leute. Als Belohnung lernst Du **Eponas Lied**, das jederzeit Deinen treuen Gaul herbeiruft. Mit ihm lassen sich die Zäune, die Dir den Weg zu den nächsten Zielen versperren, leicht überwinden.

Nach den durchlebten frostigen Erlebnissen ist ein Erholungsurlaub am Meer sicher nett, also spring mit Epona über die Zäune westlich von Unruh-Stadt, um die romantische **Schädelküste** zu erreichen. Aber warum es dort mit dem Faulenzen nicht so recht klappen wird, erfährst Du im nächsten Heft...

Nach all dem Stress kannst Du endlich wieder Dein geliebtes Pferd streicheln...

Chicken Run

Die Hühner wollen endlich in Freiheit gelangen! Die folgenden Cheats helfen Euch, die Hühner von der Tweedy-Farm zu befreien. Wählt im **Hauptmenü** die **„Passwort"**-Option. Nun stellt Ihr Euch die Codes aus den verschiedenen Orden zusammen.

Symbolerklärung

Levelcodes

Level 2:
Bronze Kreuz Krone Mut

Level 3:
Diamant Mut Ehre Bronze

Level 4:
Kreuz Mut Bronze Bronze

Level 5:
Krone Diamant Krone Ehre

Level 6:
Tapferkeit Diamant Kreuz Silber

Level 7:
Ehre Tapferkeit Kreuz Bronze

Level 8:
Diamant Silber Kreuz Krone

Level 9:
Ehre Tapferkeit Mut Diamant

Level 10:
Bronze Mut Kreuz Mut

Level 11:
Silber Kreuz Silber Diamant

Level 12:
Mut Diamant Kreuz Tapferkeit

Level 13:
Silber Kreuz Mut Mut

Level 14:
Tapferkeit Krone Tapferkeit Tapferkeit

Level 15:
Bronze Krone Kreuz Ehre

Level 16:
Tapferkeit Silber Mut Mut

Level 17:
Bronze Silber Tapferkeit Diamant

Level 18:
Krone Tapferkeit Diamant Silber

Level 19:
Kreuz Silber Silber Krone

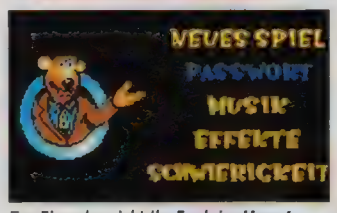
Level 20:
Silber Diamant Tapferkeit Mut

Level 21:
Krone Tapferkeit Kreuz Silber

Level 22:
Ehre Kreuz Krone Kreuz

Level 23:
Krone Silber Kreuz Ehre

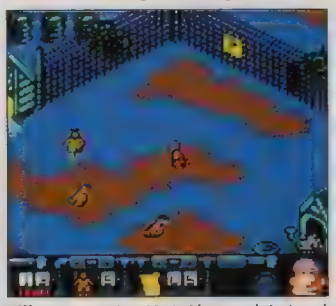
Level 24:
Ehre Diamant Tapferkeit Diamant



*Zur Eingabe pickt Ihr Euch im **Hauptmenü** die **„Passwort"**-Option heraus...*

...aus den verschiedenen Orden stellt Ihr Euch dann das Passwort zusammen

***Ehre Diamant Tapferkeit Diamant**: Mit nur einem Schraubenschlüssel ausgerüstet müsst Ihr Euch im letzten Level durch das „Minenfeld" schlagen*



***Silber Kreuz Mut Mut**: Aber auch in Level 13 habt Ihr schon zahlreiche „Schlammkämpfe" zu bestehen*

AKTION!

Taschenmonster-Power forever! Wir verlosen 2 **„Poké"-Bundles mit dem N64-Spiel „Pokémon Stadium" und dem Brettspiel „Pokémon Monopoly"**. Wie Ihr bei der Verlosung mitmachen könnt, steht auf der Jackpot-Seite 130.

Doch nicht nur Levelpasswörter bringen die Hühner auf Trab. Nachfolgend noch ein paar äußerst schmackhafte Körn...Schummeleien. Diese können sogar kombiniert werden.

Cheats

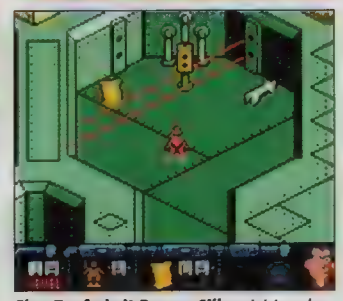
Unbegrenzte Zeit:
Diamant Ehre Kreuz Krone

Unbegrenztes Hühnerfutter:
Tapferkeit Tapferkeit Mut Bronze

Durch Objekte laufen können:
Kreuz Diamant Silber Tapferkeit

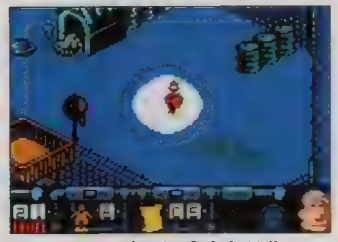
Die Tweedys können einen nicht sehen:
Krone Bronze Ehre Tapferkeit

Mission beenden:
(während einer Spielpause (START) die SELECT-Taste drücken)
Ehre Tapferkeit Bronze Silber



***Ehre Tapferkeit Bronze Silber**: Ist Level 19 zu schwer? Wenn Ihr vorher den Cheat eingegeben habt, pausiert Ihr nun das Spiel und drückt die SELECT-Taste...*

...ohne viel Federlesens seid Ihr so in Level 20 angekommen!



***Krone Bronze Ehre Tapferkeit**: Voll ertappt! Mist! – Nein, doch nicht! Denn Ihr habt vorher den Cheat eingegeben und seid nun für die Tweedys unsichtbar*

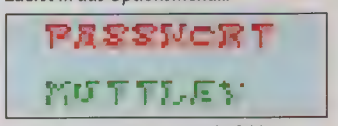
***Kreuz Diamant Silber Tapferkeit**: Lieber das Huhn auf dem Dach als den Spatz in der Hand! Lauft durch alle Objekte durch*

***Tapferkeit Tapferkeit Mut Bronze**: Das ist nicht etwa Tiermehl, sondern unbegrenztes Hühnerfutter!*

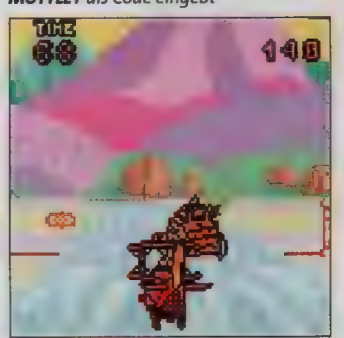
Wacky Races

Mit verrückten Autos über gefährliche Pisten brettern könnt Ihr in diesem Rennspiel zu einem Zeichentrickklassiker. Der Cheat erlaubt Euch, sofort sämtliche Strecken mit allen Fahrern in Angriff zu nehmen. Wählt im Hauptmenü **„Options"** und danach **„Passwort"**. Hier wird dann der Cheat **MUTTLEY** eingegeben.

Zuerst in das Optionsmenü...



*...wo Ihr im Passworteingabefeld **MUTTLEY** als Code eingebt*



Nun könnt Ihr als der Rote Baron auch im Crazy Cup über alle Strecken heizen

Text: Martin Metzler

www.cdv-musicline.de

Produce to the max!

ProTraxx

Produzieren Sie den Chart-Hit von morgen mit ProTraxx, dem virtuellen DanceStudio!

Das eingebaute Profi-Mischpult mit bis zu 32 Stereokanälen, der 4-Filter-Equalizer und der Ereignis-Editor für automatische Effektabläufe sind nur einige der sensationellen Techniken, die ProTraxx beherrscht.

- **5 integrierte Generatoren** (Sequenzer), um eigene Songs in Studio-Qualität zu produzieren, keine zusätzliche Hardware erforderlich!
- **9 professionelle Effekte** (u.a. Phaser, Trance Gate, Distortion, usw.), erweiterbar mit VST-Effekten!
- Automatischer Ablauf von Effektkombinationen!
- **Einfache Bedienung** mit der Maus (alternativ: MIDI-Keyboard)!
- Songexport als WAV-Datei, um Ihre eigene Musik-CD zu brennen oder in anderen Programmen weiter zu verarbeiten!
- Keine musikalischen Kenntnisse erforderlich!
- **Inkl. 2.600 Samples!**
- Dynamische Anschlagstärke auf individuelle Noten!
- Import von MIDI-Dateien!
- Zahlreiche Songs und Beispiele als Vorlage!

CDR 7054
DM 49,95*

Das virtuelle Dancestudio!

n-track studio

Das n-track studio verwandelt Ihren PC in ein komplett ausgerüstetes Tonstudio der Extraklasse.

Erstellen Sie mit unlimitierten Audio- und MIDI-Spuren eigene, professionelle Musikstücke, Remixe oder Tonaufnahmen und verfeinern Sie diese mit sensationellen Echtzeiteffekten (Unterstützung von DirectX- und VST-Plugins).

- Unterstützung aller gängigen DirectX- und VST-Plugins (z.B. Softsynthesizer)
- **5** beeindruckende **Filter/Effekte** bereits integriert (Reverb, Echo, Chorus Flanger, AutoVol, Pitch Shift)
- VU-Meter, Realtime-Mixer, Hardware-Schnittstellen, etc.
- **Sync-Funktion** zu anderen Programmen oder externen Geräten mit SMPT/MTC oder MIDI Clock!
- Export eigener Songs in verschiedene Audio-Formate (WAV, MP3, WMA, MID)!
- Über 100 lizenzfreie MIDI-Songs und viele Sequenzen!
- **„Live-Input Processing"** macht aus Ihrem PC eine Effektmaschine!
- Benutzung mehrerer Soundkarten gleichzeitig!
- **Videosynchronisation!**

CDR 7049
DM 49,95*

Das virtuelle Tonstudio!

Notatio

Sie lieben Klassik, Jazz oder Unterhaltungsmusik?

Die unglaublich einfache Bedienung unseres Programms hat Maßstäbe gesetzt! Das intuitive Arbeiten wie auf einem Notenblatt ermöglicht es auch dem Computer-Neuling, in kürzester Zeit anspruchsvolle Partituren zu Papier zu bringen.

- **Perfekter Notendruck** durch handoptimierte Zeichensätze nach klassischen und traditionellen Taktsystemen!
- **Noteneinspielung in Echtzeit oder im Stepmodus!**
- Mehrzeilige Liedtexte sowie Überschriften und Spielanweisungen einfügbar!
- Polyphone Notensysteme sowie Schlagzeugsysteme!
- Einzelstimmen oder Partituren lassen sich mit bis zu 6 Stimmen/Notensystemen ausdrucken!
- Gitarrengriffbilder sind frei editierbar!
- **Einfache und intuitive Handhabung!**
- Schlüssel-, Tonart-, und Taktwechsel!
- Alle gängigen Notationszeichen!
- Atari-Songs 1:1 auf den PC übernehmbar!

CDR 7050
DM 34,95*

Der professionelle Notensatz!

* Preise gelten nur bei Bestellung direkt bei CDV Software, zzgl. Porto- und Verpackungskosten. Irrtum und Änderungen vorbehalten.

cdv Software Entertainment AG • Postfach 2749 • 76014 Karlsruhe • **tel.:** +49-(0)-721-97224-0 • **fax:** +49-(0)-721-97224-24

cdv
www.cdv.de

Army Men: Sarge's Heroes

Sarge ist auf einer Befreiungsmission, um seine Jungs aus den Händen des üblen Generals Plastro zu befreien. Da kann es im Eifer des Gefechts schon mal passieren, dass er in einer Mission hängen bleibt. Alles kein Problem mit den folgenden Cheats. Im **Hauptmenü** wird der Eintrag **„Input-code"** angewählt. Im erscheinenden Eingabefenster wird der Cheat eingehackt.

Cheats

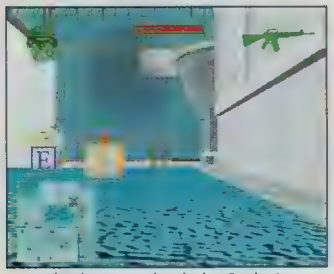
Debug-Infos:
THDTST

Levelcodes

„Spy Blue": **TRGHTR**	„Fort Plastro": **GNRLMN**
„Bathroom": **TDBWL**	„Scorch Mission": **HTTTRT**
„Riff Mission": **MSTRMN**	„Showdown": **ZBTSRL**
„Forest": **TLLTRS**	„Sandbox": **HTKTTN**
„Hoover Mission": **SCRDCT**	„Kitchen": **PTSPNS**
„Thick Mission": **STPDMN**	„Living Room": **HXMSTR**
„Snow Mission": **BLZZRD**	„The Way Home": **VRCLN**
„Shrap Mission": **SRFPNK**	

*Im Hauptmenü von „Sarge's Heroes" wählt Ihr den Eintrag **„Input-code"** aus*

***VCRLN**: Dieser Code bringt Euch in die Mission „The Way Home"...*



...wo Ihr den Weg durch das Badezimmer finden müsst, um zum Portal zu kommen

***THDTST**: Hiermit könnt Ihr Euch ein paar Debug-Infos (links im Bild) ansehen*

Star Wars: Demolition

Fahrzeuge aus allen „Star Wars"-Epochen braten sich hier machtvoll eins über. Für zusätzliche Abwechslung sorgen die Cheats, die Ihr in der folgenden Liste aufgeführt findet. Vom Hauptmenü wechselt Ihr in das **„Options"**-Menü und von dort zu **„Preferences"**. Wenn Ihr dort gleichzeitig L+R presst, wird ein Eingabefeld geöffnet.

Cheats

Alle Charaktere:
WATTO_SHOP

Unbesiegbarkeit:
RAISE_THEM

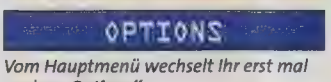
Andere Gamepad-Button-Konfiguration:
EXTRABUTTS

Drei Feinde greifen gleichzeitig an:
ITS_A_TRAP

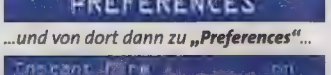
Schnellere Geschwindigkeit:
BFM_FEELIT

Alle Sieges-Filme am Stück:
MOVIE_SHOW

Alle Niederlage-Filme am Stück:
SAD_MOVIES

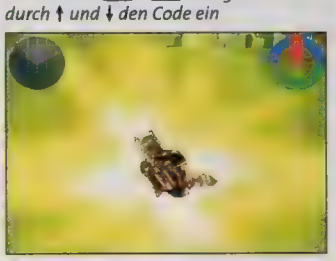


*Vom Hauptmenü wechselt Ihr erst mal zu den **„Options"**...*

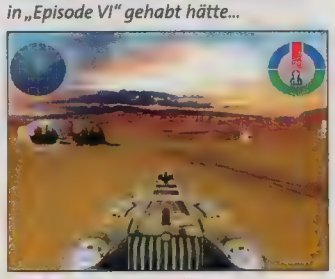


*...und von dort dann zu **„Preferences"**...*

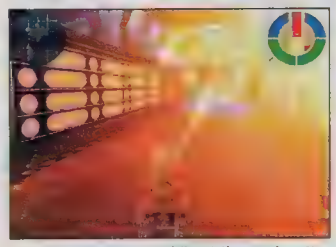
...hier drückt Ihr schließlich gleichzeitig die Buttons L+R und gebt dann durch ↑ und ↓ den Code ein



***RAISE_THEM**: Selbst heftigste Einschläge können Boba Fett nun nichts mehr anhaben – wenn er diesen Cheat mal in „Episode VI" gehabt hätte...*



***ITS_A_TRAP**: Umzingelt!*



***WATTO_SHOP**: Jetzt könnt Ihr auch mit Boushh durch die Arenen bretzeln*

***MOVIE_SHOW**: Boba Fett kann sich nach getaner Arbeit auf die faule Haut legen*

***SAD_MOVIES**: Wade Vox hat zu sehr abgeschwächelt – jetzt liegt auch er...*

Tony Hawk's Pro Skater 2

Wenn Ihr Euch beim Grinden immer die Schnauze poliert, solltet Ihr mal die folgenden Cheats abchecken. Dazu das laufende Spiel **pausieren** und dann bei gedrückter L-Taste die folgenden Tastenkombinationen eingeben. Wenn Ihr dies richtig gemacht habt, dann wackelt das Pause-Menü kurzzeitig.

Cheats

Mastercode
(schaltet alle Cheats, Bonus-Skater, Levels und Zwischensequenzen frei):
Ⓐ Ⓐ Ⓐ Ⓧ Ⓨ ↓↓ ← ↑ Ⓧ Ⓨ Ⓐ Ⓨ Ⓑ Ⓐ Ⓨ Ⓑ

Immer voller Spezialbalken:
Ⓐ Ⓨ Ⓑ Ⓑ ↑ ← Ⓨ Ⓧ

Perfekte Balance
(Skater fällt bei Manuals und Grinds nie um):
Ⓐ Ⓨ Ⓑ Ⓑ ↑ ← Ⓨ Ⓧ

5000 Dollar:
Ⓐ ↓ ← → ↓ ← →

Mit dem aktuellen Skater „durchgespielt":
Ⓑ ← ↑ → Ⓑ ← ↑ → Ⓐ Ⓑ ← ↑ → Ⓑ ← ↑ →

Turbo-Modus:
↓ Ⓧ Ⓨ → ↑ Ⓑ ↓ Ⓧ Ⓨ → ↑ Ⓑ

Level spiegeln:
↑ ↓ ← → Ⓨ Ⓐ Ⓧ Ⓑ ↑ ↓ ← → Ⓨ Ⓐ Ⓧ Ⓑ

Große Köpfe:
Ⓧ Ⓑ ↑ ← ← Ⓧ → ↑ ←

Alle Levels:
↑ Ⓨ → ↑ Ⓧ Ⓨ → ↑ ← Ⓧ Ⓧ ↑ Ⓑ Ⓑ ↑ →

Spiderman freischalten:
Ⓧ Ⓑ → Ⓨ Ⓑ → Ⓑ Ⓨ → Ⓧ → ↑ ↑ ← ↑ Ⓧ

Alle Gaps geschafft (Trixie freischalten):
↓ ↑ ← → Ⓑ ← ↑ Ⓨ Ⓨ ↑ → Ⓧ Ⓧ ↑ Ⓐ

Disco-Modus:
↓ ↑ Ⓧ Ⓑ ↑ ← ↑ Ⓐ

Geringe Schwerkraft:
Ⓐ Ⓧ ← ↑ ↓ ↑ Ⓧ Ⓨ

Tricks in Zeitlupe:
Ⓑ ↑ Ⓨ Ⓧ Ⓐ Ⓨ Ⓑ

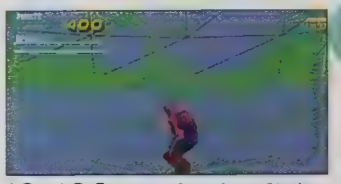
Drahtgitter-Modus:
↓ Ⓑ → ↑ Ⓧ Ⓨ

Weichzeichner-Modus (keine Texturen):
↓ ↓ ↑ Ⓧ Ⓨ ↑ →

Ⓧ Ⓑ ↑ ← ← Ⓧ → ↑ ←: *Ein „360 Melon" sollte mit dieser Riesenmelone absolut kein Problem mehr darstellen*

Solche Verrenkungen sind in „Tony Hawk's 2" auch ohne Cheats möglich

↑ Ⓨ → ↑ Ⓧ Ⓨ → ↑ ← Ⓧ Ⓧ ↑ Ⓑ Ⓑ ↑ →: *Ab in den Himmel der Skater durchs Freischalten aller Levels*



↓ Ⓑ → ↑ Ⓧ Ⓨ: *Wie aufwendig es für die Designer ist, einen Level zu bauen, könnt Ihr im Drahtgitter-Modus erkennen*

↓ ↑ ← ← Ⓑ ← ↑ Ⓨ Ⓨ ↑ → Ⓧ Ⓧ ↑ Ⓐ: *Das ist nicht etwa Enie van de Meiklokjes von BRAVO TV, sondern Kalifornia-Girl Trixie*

↓ ↑ Ⓧ Ⓑ ↑ ← ↑ Ⓐ: *Ein bisschen „Saturday Night Fever"-Feeling könnt Ihr im Disco-Modus erleben – party on!*

Der folgende Cheat muss im **Hauptmenü** bei gedrückter L-Taste eingegeben werden. Wenn Ihr es fehlerfrei geschafft habt, dann dreht sich das Menü einmal herum.

Cheat

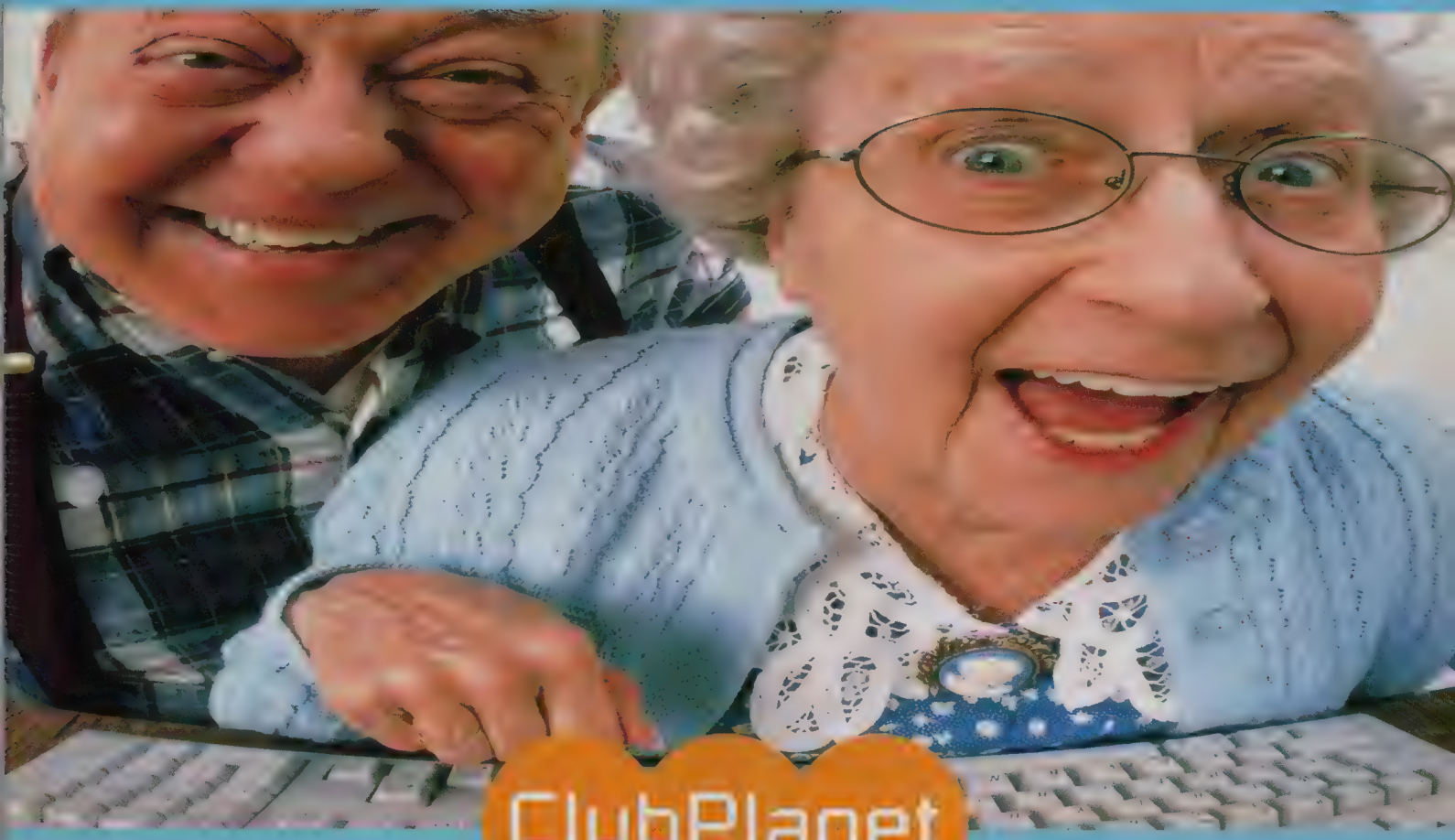
Flug-Modus:
↑ ↑ ↑ ↑ Ⓐ Ⓧ ↑ ↑ ↑ ↑ Ⓐ Ⓧ ↑ ↑ ↑ ↑

drückt dabei:
Ⓐ um nach oben zu fliegen
Ⓨ um nach vorne zu fliegen
L um nach links zu fliegen
R um nach rechts zu fliegen

L+(↑ ↑ ↑ ↑ Ⓐ Ⓧ ↑ ↑ ↑ ↑ Ⓐ Ⓧ ↑ ↑ ↑ ↑): *Wenn Ihr diesen Cheat im Hauptmenü eingebt, dann könnt Ihr Euch die Arenen auch mal aus der Vogelperspektive anschauen*

Text: Martin Metzler, Daniel Blank

Computerschmusetastenoldieclub
Voll okay!



ClubPlanet

Wir haben das Netz. Du hast die Ideen.

Und auf was stehst Du? Mach einfach mit - triff Leute mit gleichen Interessen und neuen Ideen unter www.planetinternet.de.

Bei ClubPlanet findest Du den Club, der zu Dir passt. Den Mexiko-Traveller-Club, den Sushi-Club, den Rennfahrer-Club... ClubPlanet hat aber natürlich auch Platz für Deine eigenen Ideen. Online gehen, im Handumdrehen eine Website aufbauen und den eigenen Club eröffnen - mit ClubPlanet ganz einfach und kostenlos: Wir haben das Netz. Du hast die Ideen.

Gründe bis Ende Februar 2001 Deinen eigenen Club mit mindestens 25 Mitgliedern und gewinne eins von 1000 exklusiven Clubmasterpackages inkl. multifunktionaler Webcam im Taschenformat. Unter den schönsten Clubsites und den aktivsten Clubmastern verlosen wir außerdem 10 Clubtrips im Wert von je 15.000,– DM.

Einchecken und Infos unter www.planetinternet.de oder Tel. 0800 - 100 90 30

PLANET INTERNET

Der Planet der Ideen

KARSTADT

ALIEN
DIE WIEDERGEBURT
99.95
€ 51.10

LEGEND OF
DRAGOON
99.95
€ 51.10

JAMES BOND
DIE WELT IST
NICHT GENUG
89.95
€ 45.99

DINO CRISIS 2
89.95
€ 45.99

DISNEY'S
DINOSAURIER
89.95
€ 45.99

RONALDO
10.00
€ 5.11

DEAD OR ALIVE 2

119.95

€ 61.33

READY 2 RUMBLE BOXING ROUND 2

119.95

€ 61.33

RAYMAN REVOLUTION

119.95

€ 61.33

SSX SNOWBOARD SUPERCROSS

119.95

€ 61.33

ISS

119.95

€ 61.33

F1 CHAMPIONSHIP 2000

119.95

€ 61.33

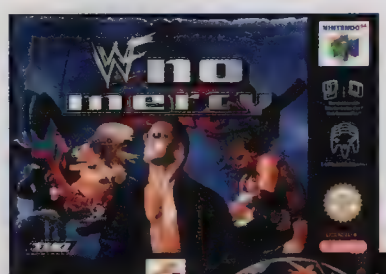
KARSTADT

Mega-Action.
Mit dir mittendrin.

POKÉMON STADIUM

149.95

€ 76.67



WWF NO MERCY

139.95

€ 71.56

THE LEGEND OF ZELDA MAJORA'S MASK

149.95

€ 76.67

ISS 2000

129.95

€ 66.44

JAMES BOND DIE WELT IST NICHT GENUG

139.95

€ 71.56

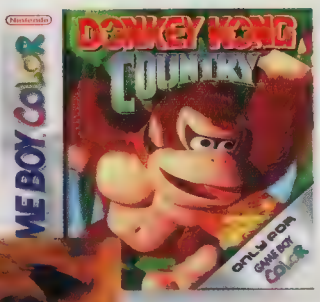
MARIO PARTY 2

129.95

€ 66.44

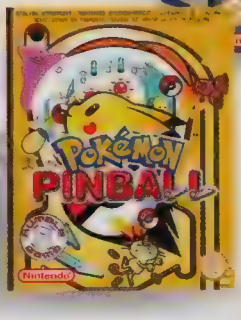
POKÉMON
GELB
79.95
€ 40.88

DONKEY KONG
COUNTRY
79.95
€ 40.88



POKÉMON
TRADING CARD
GAME
89.95
€ 45.99

THE MUMMY
69.95
€ 35.76



POKÉMON
PINBALL
79.95
€ 40.88

LOONEY TUNES
ATTACKE
VOM MARS
29.95
€ 15.31

KARSTADT

Hautnah dabei

TOY RACER
19.95
€ 10.20

102 DALMATINER
99.95
€ 51.10

SHENMUE
99.95
€ 51.10

DINO CRISIS
99.95
€ 51.10

VIRTUA TENNIS
99.95
€ 51.10

RAINBOW SIX
99.95
€ 51.10

SO FUNKTIONIERT EINE DVD

Die DVD (Digital Versatile Disc) sieht aus wie eine CD, bietet aber viel mehr Speicherplatz.

Schutzlack

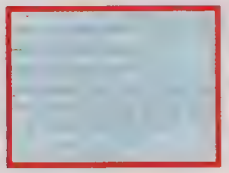
- Die Lackierung schützt die Layer vor Beschädigung.

Informationsschicht (Layer)

- Pro Seite können auf einer DVD zwei Informationsschichten (Layer) untergebracht werden. Die obere Schicht ist halbdurchlässig, damit der Laser auch die tiefer liegende Schicht lesen kann.
- Je mehr Schichten, desto größer die Speicherkapazität. Man unterscheidet zwischen DVD-5 (4,7 GB), DVD-9 (8,5 GB), DVD-10 (9,4 GB) und der DVD-18 (17 GB).
- Trotz der enormen Speichermenge passt ein Film nur komprimiert auf die Scheibe. Standard ist das Komprimierungsverfahren MPEG-2.
- Der Ton ist im Mehrkanalformat (in mehreren Sprachen) samt Untertitel gespeichert. So kann man sich etwa den Originalton mit deutschen Untertiteln ansehen.

Klebeschicht

- Durch eine Schicht von 50 µm sind die beiden Layer zusammengeklebt.
- Eine DVD-18 (zweiseitig mit je zwei Layern) besteht aus zwei zusammengeklebten DVD-10 (einseitig mit zwei Layern).



In Wirklichkeit sind die Vertiefungen und Erhöhungen (Pits und Lands) sehr klein. Die Mindestlänge eines Pit beträgt 0,4 µm. Jeder Übergang zwischen Pit und Land wird als digitale „1" interpretiert.

Laser

- Der Laser tastet die Vertiefungen und Erhöhungen (Pits und Lands) auf der Informationsschicht (Layer) ab.
- Er liest zuerst den oberen Layer von innen nach außen, wechselt dann zum zweiten Layer und liest ihn von außen nach innen.
- Der Laser eines DVD-Players arbeitet mit einer Wellenlänge von 650 oder 635 nm. Für CD-Player reichen dagegen Laser mit einer Wellenlänge von 780 nm.

Regionalcode

- Um ihre Vertriebsrechte zu schützen, hat sich die Filmindustrie den Regionalcode ausgedacht. Nur wenn die Codes von Player und DVD übereinstimmen, wird die DVD abgespielt. Für Europa gilt der Code „2".
- Wer Filme aus anderen Regionen sehen will, muss seinen Player codefree schalten. Einige Modelle erlauben dies durch Drücken bestimmter Kommandos auf der Fernbedienung. Bei anderen muss die Betriebssystemsoftware geändert oder die Hardware umgebaut werden.

INFO

Ausblick: DVDs brennen

- Seine eigenen DVDs zu brennen, ist aufgrund der enormen Speicherkapazität ein verlockender Gedanke. Neben den einmal beschreibbaren **DVD-Rs** gibt es über den zukünftigen Standard von wiederbeschreibbaren DVDs noch Streit. Drei Verfahren konkurrieren: **DVD-RAM**, **DVD-RW** und **DVD+RW**. Der Nachteil von DVD-RAM ist, dass sie nur im Brenner selbst lesbar sind. Auch DVD-RW ist nicht 100-prozentig kompatibel. Nur DVD-Rs und DVD+RWs sind auf allen heutigen DVD-Playern lauffähig.
- Im Herbst wird die Firma Philips den DVD+RW-Rekorder DVDR 1000 auf den Markt bringen. Er ist ein vollwertiger Videorekorder und wird mindestens 4000 Mark kosten. Für DVD+RW-Rohlinge ist mit einem Preis von 80 Mark zu rechnen.

So gelangt ein Kinofilm über die DVD auf den Bildschirm

Filme liegen in der Regel als Breitbild (Widescreen) vor. Zur Speicherung stehen maximal 720 x 576 Bildpunkte im Format 4:3 bereit. Wird der Film mit schwarzen Balken auf die DVD codiert, werden nur 405 Zeilen für das Bild genutzt, der Rest wird an die Balken verschwendet.

Geschickter ist es, das Bild anamorph zu stauchen, um so alle Zeilen zu nutzen. Der Player entzerrt das Bild beim Abspielen wieder. Dank der zusätzlichen Zeilen sieht das Bild anamorpher DVDs besser aus.

Die schlechteste Darstellung: Vollbild mit abgeschnittenen Seitenrändern.

Ein Kinofilm liegt meist im Breitbildformat vor. Für die Speicherung auf der DVD stehen maximal 576 Zeilen und 720 Spalten zur Verfügung

Ohne Verzerrung

Der Film wird mit Balken codiert. Nur 405 Zeilen werden benutzt

Anamorphe Verzerrung

Gestauchtes Bild, aber alle 576 Zeilen sind ausgenutzt

Anamorphe DVDs sehen auf Breitbild-Geräten besser aus

Oben und unten erscheinen schwarze Balken

Pan & Scan: Vollbild, aber seitlich abgeschnitten

Text: Matthias Metzler · Illustration: Horst Kolodziejczyk

DVD

Im Rausch der Bilder

Das VHS-Band hat bald ausgespult – Sonys DVD-fähige PS2 liegt voll im Trend. SCREENFUN prüft, ob die Sony-Konsole und fünf DVD-Player so riesig sind wie ihr Ruf.

SCREENFUN AKTION!
Die digitale Zukunft ist jetzt: Wir verlosen eine Playstation 2 und Eure Lieblings-DVD dazu. Wie man mitmacht, erfahrt Ihr auf Seite 90 und auf der Jackpot-Seite 130.

Sechs DVD-Player im Test

- Cyber Home AD-M512
- Elta 8890 DVD
- Grundig GDV 130
- JVC XV-523
- Pioneer DV-535
- Sony Playstation 2

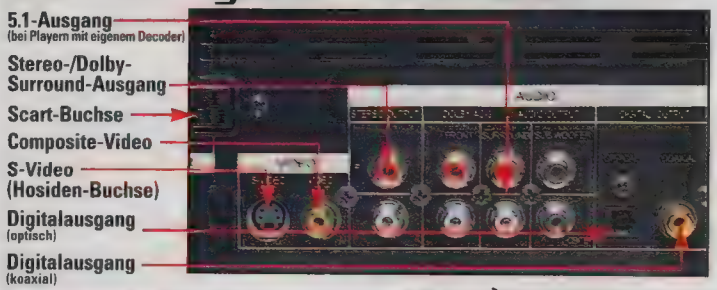
Da explodiert die Leinwand: Mit super Bild und Rundum-Sound macht DVD Deine Bude zum Heimkino

Die CD kickte in den 80ern die Langspielplatte aus Vinyl vom Markt. Nun droht das Ende von VHS-Kassetten – der Angreifer heißt DVD. Die digitalen Scheiben sind vielseitiger und bieten neben exzellentem Bild auch Mehrkanalton in verschiedenen Sprachen. Zudem locken viele DVDs mit Extras wie einem Blick hinter die Kulissen, Interviews mit den Machern oder alternativem Filmende.

Zwar sind Geräte zum Aufnehmen für die meisten Sterblichen noch unerschwinglich teuer, doch zum Abspielen gibt's DVD-Player bereits ab 400 Mark. Auch Sony und Microsoft haben die Zeichen der Zeit erkannt – bei ihren neuen Spielekonsolen setzen sie auf DVD-Fähigkeit. (Wenn Dich DVD für den PC interessiert: In SCREENFUN 9/00 haben wir DVD-Laufwerke getestet). **Doch wie gut sieht die Playstation 2 im Vergleich zu reinen Heimplayern aus? SCREENFUN hat fünf aktuelle Geräte gegen die PS2 antreten lassen.**

Auf welche Ausstattungsmerkmale man Wert legen sollte, hängt von den Geräten daheim und den eigenen Ansprüchen ab. Die wichtigsten Kriterien sind natürlich Bild und Ton.

Die wichtigsten Anschlüsse



Das Bild

Optimal zum Anschauen von DVDs ist ein Fernseher im 16:9-Format. Hier verschwinden die sonst bei 4:3-Geräten sichtbaren schwarzen Balken, und man kann den Film in voller Breite genießen. Günstige Breitbildfernseher mit einer Bildröhrendiagonale von 70 cm gibt es bereits unter 1000 Mark (etwa bei Quelle). Aber auch auf einem herkömmlichen TV-Gerät überzeugt die bessere Bildqualität. **Selbst der billigste DVD-Player liefert ein besseres Bild als jeder noch so teure VHS-Videorekorder.** Kein Wunder: Die DVD hat eine vertikale Auflösung von 576 Zeilen, während es VHS nur auf 240 bringt.

Der verwendete Fernseher sollte auf jeden Fall ausreichend Anschlüsse besitzen. Neben welchen für DVD-Player und Videorekorder sollte auch ein Anschluss für die Spielekonsole vorhanden sein. Reichen die Anschlüsse nicht aus, helfen so genannte AV-Umschalter (ab 20 Mark). Das geht aber zu Lasten der Bildqualität.

Das beste Bild erhält man über eine Scart-Buchse mit RGB oder S-Video 1.

Der S-Video-Anschluss ist auch über einen 4-poligen DIN-Stecker (Hosiden) möglich. Vom gelben Composite-Anschluss 2 sollte man aber tunlichst die Finger lassen – das Bild ist sichtbar schlechter. Dieser Anschluss wurde nur fürs unscharfe VHS entwickelt.

Die Bildqualität wird umso wichtiger, je größer der benutzte Bildschirm ist – oder wenn man einen Projektor verwendet. Diese Geräte sind noch sehr teuer, werfen die Bilder aber wie im Kino im Großformat an die Wand. Allerdings sieht man dadurch jede Unschärfe leider noch besser.

Der Ton

Bei fast allen neueren Filmen ist der Ton im Mehrkanalformat gespeichert. Da liegt die Versuchung nahe, ihn auch hörbar zu machen – was aber mit dem Kauf von Zusatzgeräten verbunden ist.

Wer seine Filme bescheiden nur über die Fernsehlautsprecher anhört, kann viel Geld sparen und muss sich nicht viele Gedanken machen. Eine deutliche Verbesserung ohne große Ausgaben lässt sich auch schon erzielen, wenn

INFO

Webadressen rund um DVD

www.dvd-palace.de
Große Filmdatenbank und Anleitungen zum Codefree-Schalten von Playern
www.areadvd.de
Tägliche News, ausführliche Berichte zu Hard- und Software, Hintergrundinfos
www.dvd-center.de
Filmdatenbank, Erklärung wichtiger Begriffe, Links zu aktuellen Schnäppchen
www.amazon.de/dvd
Großes Angebot mit DVD-Rezensionen
www.dvdplayer.de
Online-Shop mit Codefree-Playern

Lexikon

Hier werden wichtige Fachbegriffe zum Thema DVD-Player erklärt.

1 *RGB / S-Video*

Diese Anschlüsse sorgen für die beste Bildqualität am Screen. Fast alle modernen TVs haben RGB- oder S-Video-fähige Scart-Buchsen. Der S-Video-Anschluss (auch Y/C) kann neben Scart auch über einen runden Hosiden-Stecker erfolgen. In der Regel ist RGB noch eine Spur besser als S-Video.

2 *Composite (FBAS)*

Diese einfache Anschlussmöglichkeit für das Videobild liefert eine schlechtere Optik, da Farb- und Helligkeitsanteile nicht getrennt übertragen werden. Als Anschlusskabel wird Scart oder ein gelbes Cinch-Kabel benutzt.

3 *Virtual Surround*

Tonverfahren, in dem versucht wird, mit nur zwei Lautsprechern Raumklang zu erzeugen.

4 *Dolby Digital / dts*

Digitale Mehrkanalton-Systeme, bei denen der Klang in getrennten Tonkanälen gespeichert ist. Die Angabe 2.0 entspricht Stereo, 5.1 steht für fünf Kanäle und einen Subwoofer. Neuerdings gibt es sogar 6.1-Hardware und -Filme.

5 *Dolby Surround*

Dolby Surround Pro Logic ist ein seit dem ersten „Star Wars"-Film benutztes analoges Mehrkanalton-Verfahren, bei dem die hinteren Effektboxen aber nur in Mono erklingen.

man den Player mit der Stereoanlage verbindet. Die von vielen TV-Herstellern angebotenen Virtual-Surround-Lösungen 3 sind auch keine echten Mehrkanalsysteme und enttäuschen eher.

Den besten Raumklang liefern die digitalen Soundformate Dolby Digital (der Quasi-Standard) und dts 4. Hier sind alle Tonkanäle (links, Mitte, rechts, hinten links und hinten rechts) sauber getrennt aufgezeichnet. Die Lautsprecher können den vollen Frequenzgang ausnutzen. Zum Verarbeiten der digitalen Signale braucht man einen Decoder. Er ist in der Regel nicht im DVD-Player eingebaut. Vielmehr wird das Signal per Digitalausgang an einen Receiver mit integriertem Decoder weitergeleitet (etwa Technics SA-DX940-EG-S für 700 Mark). Bei der Boxenwahl sollte man auf gleichwertige Lautsprecher (im Set ab 400 Mark) achten.

Alle Dolby-Digital-Receiver sind übrigens abwärtskompatibel und verarbeiten auch Dolby-Surround-Signale.

Wer nicht so viel Geld ausgeben und lieber seine Stereoanlage aufrüsten will, greift zu Dolby Surround 5.

Alle DVD-Player verfügen über eine Downmix-Funktion, die aus den digitalen Formaten Dolby Surround erzeugt. Dafür ersetzt man den Verstärker seiner Stereoanlage mit einem Dolby-Surround-Receiver (etwa Onkyo TX-SV373 für 500 Mark). Zudem ergänzt man seine Lautsprecher mit einem Boxenset aus Centerspeaker und zwei hinteren Boxen. Für solche Sets muss man noch mal mindestens 200 Mark einplanen. Der Nachteil von Dolby Surround: Die hinteren Boxen klingen nur Mono und besitzen auch nur einen begrenzten Frequenzgang.

Im Handel sind oft günstige Komplettsets bestehend aus Receiver und Boxen erhältlich. Wer aufpasst, kann hier günstige Schnäppchen machen.

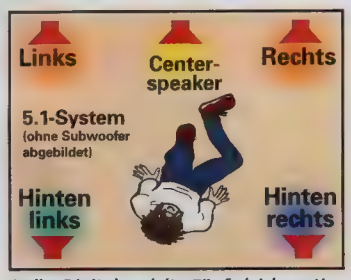
Lohnenswert ist auf jeden Fall die Erweiterung aller Mehrkanalanlagen mit einem Subwoofer für Bässe.

Die Bedienung

Neben gutem Bild und gutem Ton kommt es auch auf die leichte Bedienbarkeit des DVD-Players an. Ein gut ablesbares Display und eine ergonomische Fernbedienung sorgen für Pluspunkte. Das Abspielgerät sollte zudem ruhig laufen, damit es sich bei leisen Filmstellen nicht unangenehm bemerkbar macht.

Wer viel MP3-Musik hört, wählt am besten ein Modell, das auch CDs mit MP3-Files abspielen kann.

Im Vergleichstest auf den folgenden Seiten wurde die Playstation 2 nur in ihrer Funktion als DVD-Player getestet. Lies selbst, ob sie gut genug ist oder ob man sich doch lieber einen „echten" DVD-Player zulegen sollte.

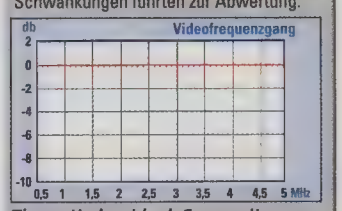


Dolby Digital und dts: Fünf gleichwertige Tonkanäle beschallen den Zuhörer

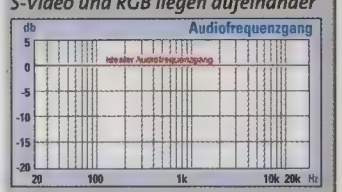
INFO

So haben wir getestet

Um Bild und Ton eines DVD-Players zu beurteilen, misst man die Video- und Audio-Frequenzgänge. **Eine gerade Linie bedeutet in beiden Fällen eine natürliche und unverfälschte Wiedergabe.** Deutliche Schwankungen führten zur Abwertung.



Theoretisches Ideal: Composite, S-Video und RGB liegen aufeinander



Top: Eine durchgezogene Linie im hörbaren Bereich von 20 Hz bis 20 kHz

Text: Matthias Metzler · Fotos: Michael Kayser · Illustration: Horst Kolodziejczyk

Dicke Ausstattung für wenig Geld – der Cyber Home spielt sogar MP3s

Der Preisbrecher

Cyber Home AD-M512

Unschlagbares Argument für den AD-M512 ist sein günstiger Preis.

Ausstattung: Anschlüsse, MP3, Decoder – alles drin. Außerdem lässt sich der Player einfach codefree schalten.

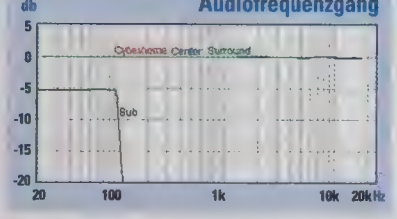
Qualität: Für ein Billiggerät überrascht der Cyber Home mit einem angenehm ruhigen Laufgeräusch. Die Menütasten auf der Fernbedienung wurden sinnvoll angeordnet, nur die Steuertasten (etwa für den Bildsuchlauf) sind etwas zu klein geraten und gewöhnungsbedürftig verteilt.

Abgesehen von S-Video ist die Bilddarstellung ansprechend. Der sehr gute Ton überzeugt auf jeden Fall.

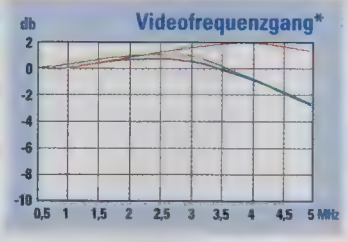
Fazit: Der Cyber Home ist ein Preishammer – günstiger ist der Einstieg ins DVD-Vergnügen nicht zu haben.

Die 10er-Tastatur ist sinnvoll, die Anordnung der Menütasten darunter nicht

AD-M512
DVD-Player
ca. 450 DM | Hersteller: Cyber Home
www.cyberhome-europe.de
Der Cyber Home lockt mit sehr günstigem Preis und bietet dafür eine gute Leistung
2



Dank integriertem Mehrkanal-Decoder für Dolby Digital ist ein sehr guter Klang zu hören



Das S-Video-Bild wird mit verfälschter Schärfe dargestellt (roter Buckel)

Günstiges Auslaufmodell: Der 8890 DVD wird bald vom 8890 DVDN ersetzt

Der Herausforderer

Elta 8890 DVD

Der Abspieler der eher unbekannten Marke Elta gefällt nicht nur durch äußere Erscheinung.

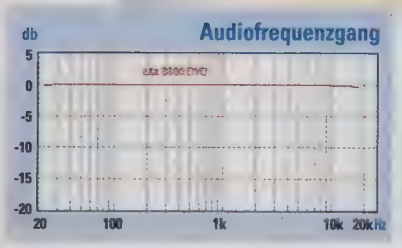
Ausstattung: Mit dem 8890 DVD ist man gut ausgerüstet – auch MP3-Fans kommen auf ihre Kosten. Erfreulich: die Codefree-Umschaltung klappt einfach per Fernbedienung.

Qualität: Die wichtigsten Steuertasten liegen auf der Gehäusevorderseite. Besser steuert man mit der Fernbedienung. Hier muss man aber immer genau auf das Gerät zielen, sonst werden die Kommandos nicht erkannt. Der schnelle Bildsuchlauf ist mit maximal vierfachem Speed sehr träge – die Konkurrenz ist da schneller.

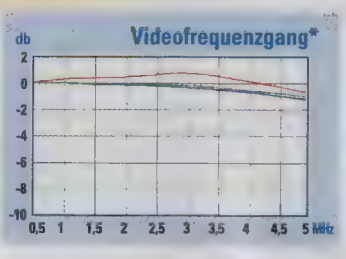
Fazit: Die kleinen Schwächen stören angesichts des guten Preises nicht.

Den Elta-Player sollte man über die Scart-Buchse mit RGB anschließen

8890 DVD
DVD-Player
ca. 550 DM | Hersteller: Elta
www.elta.de
Eltas Player ist günstig, liefert sehr gute Messwerte und ist einfach codefree umschaltbar
1



Das Gerät zieht eine saubere Linie. Die Abweichungen sind auch für gute Ohren unhörbar



S-Video ist nicht optimal, aber über RGB liefert der Player ein sehr gutes Bild

Mr. DVD-Player 2001: Der Grundig ist eindeutig der Schönheitskönig

Der Bedienfreundliche

Grundig GDV 130

Grundig beweist, dass man auch hierzulande DVD-Player bauen kann, die eine Menge taugen.

Ausstattung: Dem Gerät mangelt es nur an Kleinigkeiten, wie dem optischen Digitalausgang. Dafür kommt es aber auch mit MP3-CDs klar.

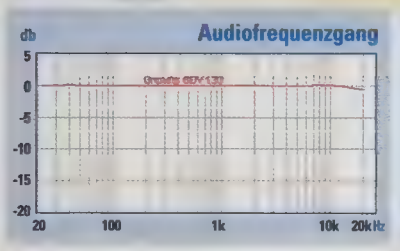
Qualität: Die Fernbedienung ist vorbildlich, nur an die Anordnung der Suchlauftasten übereinander muss man sich erst gewöhnen. Dank des Navigationskreuzes kommt man sogar ohne Fernbedienung super klar.

Die leichten Bildschwächen bei feinen Strukturen fallen nur bei Großbildschirmen oder Projektoren auf.

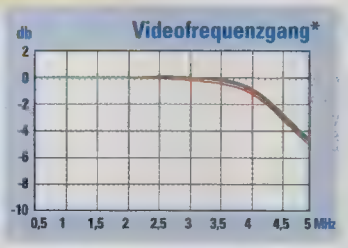
Fazit: Der Grundig-Player macht nicht nur äußerlich eine gute Figur – er besitzt nur kleine Schwächen.

Auch ohne Fernbedienung ist der Player spielend leicht zu bedienen

GDV 130
DVD-Player
ca. 700 DM | Hersteller: Grundig
www.grundig.de
Wer auf das Aussehen Wert legt, kauft sich den GDV 130 – er ist auch technisch sehr gut
2



Die minimalen Abweichungen sind nicht zu hören – der Player klingt wirklich sehr gut



Bei sehr feinen Strukturen wird Grundigs GDV 130 etwas unscharf

*Videofrequenzgang – Farbe der Messkurve für den getesteten Anschluss: Composite S-Video RGB

Champagner für die Augen: der JVC-Player im edlen Nobeldesign

Der Edelmann

JVC XV-523

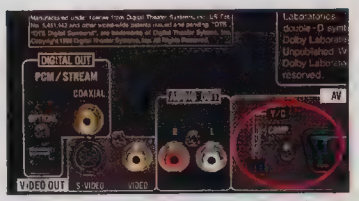
Auch JVC, der Erfinder des VHS-Systems, ist auf der Höhe der Zeit. **Ausstattung:** Hier gibt es wenig zu bemängeln. Wünschenswert wären allerdings ein RGB-Ausgang und MP3-Unterstützung.

Qualität: Der Player ist sehr gut verarbeitet. Nicht nur das Gehäuse, sondern auch die Fernbedienung macht einen erstklassigen Eindruck. Einziger Kritikpunkt: die fehlplatzierte Enter-Taste auf der Fernbedienung.

Hut ab: Ein Shuttlerad für den Bildsuchlauf findet man sonst nur bei teureren Geräten. Der Player verrichtet seine Arbeit zudem äußerst leise.

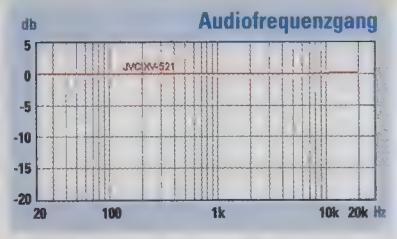
Bild- und Tonqualität sind sehr gut.

Fazit: Der JVC gibt auch ohne RGB ein sehr gute Vorstellung ab.

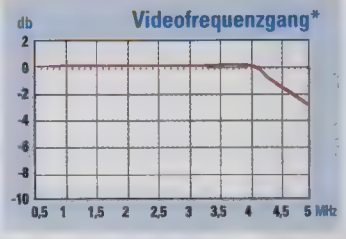


Die Scart-Buchse (r.) kann auf S-Video (Y/C) oder Composite gestellt werden

XV-523
DVD-Player
ca. 700 DM | Hersteller: JVC
www.jvc-europe.com
Klasse Leistung! Wegen des fehlenden RGB-Ausgangs aber knapp an der Eins vorbei
2



Musikgenuss ohne jede Einbußen – der JVC-Player ist auch klanglich ein Leckerbissen



Es gibt nur leichte Probleme mit feinen Strukturen. Leider kein RGB-Anschluss

Pioneers Einsteigermodell ist nicht billig, dafür aber von sehr guter Qualität

Der Musterknabe

Pioneer DV-535

Testsieger

Zwar bietet der DV-535 schlichtes Design, doch mit seinen inneren Werten hängt er die Konkurrenz ab.

Ausstattung: Der Player bietet alles, was der Video-Fan braucht. Egal ob RGB, S-Video oder Composite, über die Scart-Buchse geht alles. Lediglich MP3-Fans bleiben außen vor.

Qualität: Zwar wirken die Tasten am Gehäuse etwas simpel, doch verrichten sie ihren Dienst anstandslos.

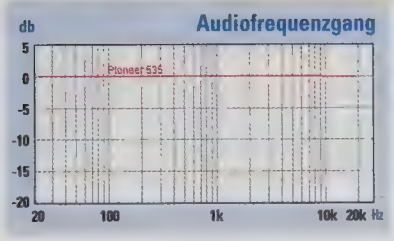
Die Knöpfe auf der Fernbedienung sind recht klein, dafür aber mit nur einer Hand gut zu erreichen.

Die Bild- und Tonqualität ist ausgezeichnet. Das Laufgeräusch ist im Betrieb kaum zu hören.

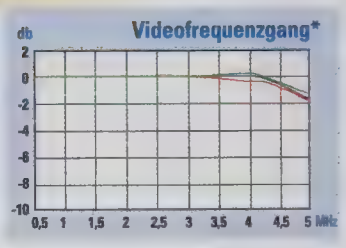
Fazit: Der Pioneer-Player ist nicht billig, aber auch allererste Sahne.

Der kontaktfreudige Pioneer-Player besitzt alle wichtigen Anschlüsse

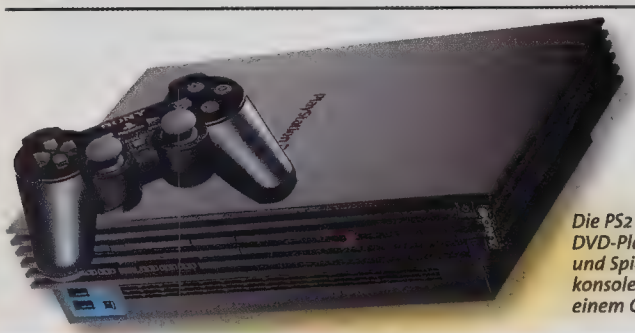
DV-535
DVD-Player
ca. 750 DM | Hersteller: Pioneer
www.pioneer.de
Der Einsteiger von Pioneer überzeugt mit sehr gutem Bild und unverfälschtem Ton
1



Besser geht es kaum noch: Dieser Player liegt klar auf der Audio-Ideallinie



Die sehr gute Bildqualität ist auf großen Fernsehern klar zu erkennen



Die PS2 vereint DVD-Player und Spielkonsole in einem Gerät

Die Lärmende

Sony Playstation 2

Als DVD-Player erfreut die PS2 nur Gelegenheitsgucker mit Spieltrieb.

Ausstattung: Trotz hohem Preis gibt es keine Extras – nicht mal für eine Fernbedienung hat es gereicht.

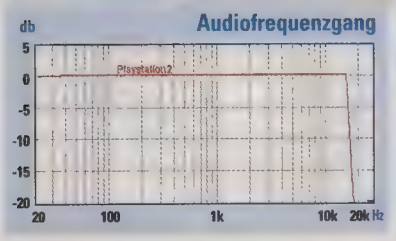
Qualität: Bei Fernsehern mit gutem Kammfilter sorgt die S-Video-Verbindung zwar subjektiv für ein besseres Bild – trotzdem zeichnet die PS2 grobe und feine Bildstrukturen nur mit verfälschter Schärfe. Die DVD-Wiedergabe über RGB hat Sony aus unverständlichen Gründen gesperrt.

Die Bedienung per Pad ist schlecht, der Nachkauf einer Fernbedienung damit zwingend notwendig. Der laute Lüfter stört ungemein.

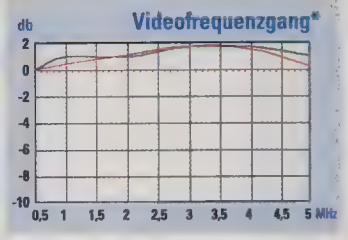
Fazit: Mäßiges Bild, hoher Preis – als DVD-Player höchstens Durchschnitt.

Schlecht: Sony legt der Playstation 2 nur ein Composite-Kabel bei

Playstation 2
Spielekonsole und DVD-Player
ca. 870 DM | Hersteller: Sony
www.scee.com
Für DVD-Leistung gerade noch die Note Drei – die Stärken der PS2 liegen im Spielebereich
3



Hoppla: Die Audiowiedergabe ist nur bis etwa 15 kHz möglich – hohe Töne werden verschluckt



Verglichen mit anderen DVD-Playern ist die Bildqualität nicht sehr berauschend

Alle sechs getesteten DVD-Player im Überblick

Hersteller Produktname	Cyber Home AD-M512	Elta 8890 DVD	Grundig GDV 750	JVC XV-S23	Pioneer DV-535	Sony PlayStation 2
Telefon	(0231) 559 30	-	(0180) 535 21 22	(0180) 51 81 81	(0180) 50 38 50	(0180) 76 69 77
Internet	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
Allgemein						
Preis (zirka)	450 Mark	550 Mark	700 Mark	700 Mark	750 Mark	870 Mark
Mindestabstand	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
Garantie	12 Monate	24 Monate	12 Monate	24 Monate	24 Monate	12 Monate
Ausstattung						
Mehrkanal-Decoder	ja (Dolby Digital)	nein	nein	nein	nein	nein
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
Codierung (digital)	„Dyn, Int, 2, 3, Karaoke" [illegible] „Dolby Digital" [illegible] „2" auswählen	[illegible] „Bypass" auswählen	[illegible]	[illegible] Hardware	[illegible] (Betriebssystem-Software) erforderlich	[illegible]
Zusätzliche Anschlüsse	[illegible] Video CD, S-VCD	[illegible]	[illegible] Video CD, S-VCD	[illegible] Video CD	[illegible] Video CD, S-VCD	[illegible]
Bedienung	spielt MP3-CDs, [illegible] 10er-Tastatur	spielt MP3-CDs, [illegible] bedienung	spielt MP3, dimmbares Display, Kurzgut [illegible] an der Gehäusefront	als XV-S23 erhältlich, auch in Silber, [illegible] an der Gehäusefront	als DV-S[illegible] in Silber erhältlich	empfohlene Spielzeugmarke, [illegible]
Anschlüsse						
Scart	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
S-Video-Hosiden	ja	ja	ja	ja	ja	über Kabel (nicht [illegible])
Cinch	ja	ja	ja	ja	ja	[illegible]
Audioausgänge digital	1 x Stereo, 1 x 5.1	1 x Stereo	1 x Stereo	1 x Stereo	2 x Stereo	1 x über Spezialkabel
Audioausgänge analog	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
Kopfhörerausgang	ja (2 mal)	ja	nein	nein	nein	nein
Ergebnisse						
Bild	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
Ton	sehr gut	sehr gut	[illegible]	sehr gut	sehr gut	gut
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
Bedienung	gut	gut	sehr gut	sehr gut	gut	[illegible]
Gesamtnote	2	1	2	2	1	3

Die besten DVDs

Fast alle DVDs locken mit umfangreichem Zusatzmaterial. Dazu gehören unter anderem Berichte über die Herstellung des Films (Making Of), Interviews mit den Machern und herausgeschnittene oder verworfene Szenen. Die SCREENFUN-Redaktion hat ihre Top-10-DVDs ausgewählt und stellt sie samt Extras vor.

Nennt uns Euren DVD-Lieblingsfilm

Zu gewinnen: Eine Playstation 2 und Eure Number 1

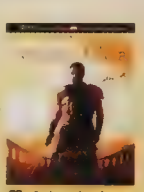
werden unter allen Einsendern verlost, die uns ihren DVD-Favoriten schreiben oder e-mailen.
Eure Top 10 veröffentlichen wir in SCREENFUN 5/01.

Postadresse: BRAVO SCREENFUN
Stichwort: DVD
Charles-de-Gaulle-Straße 8
81737 München
E-Mail: aktion@screenfun.de

American Pie

Zwei DVDs mit massig Extras, wie Outtakes (verworfene Szenen), Interviews und ein Making Of der deutschen Fassung. Ton in DD und dts.

Gladiator



Satt: Audiokommentare vom Regisseur, 50 Minuten Doku über Gladiatorenkämpfe und bisher nicht gezeigte oder geschnittene Szenen

Das große Krabbeln

Mehrere Outtakes, in denen auch Woody aus *„Toy Story"* auftritt.
Ton in DD 5.1.
Als Bonus gibt es den Kurzfilm *„Geri's Game"* zu sehen.

Jurassic Park

Ein 50-Minuten-Making-Of erklärt die Entstehung der virtuellen Saurier. Das Bild ist anamorph und der Ton in Dolby Digital gespeichert.

Matrix

Während des Films lassen sich kurze Making-Of-Clips zur aktuellen Szene einblenden. Außerdem wird ein 25 Minuten langes Making Of geboten.

MIB – Limited Edition

Mit visuellen Kommentaren vom Regisseur, Erklärung der Filmtricks, geschnittene und alternative Szenen, Musikvideo von Will Smith.

Pulp Fiction

Mit Übersicht über die Regiefehler (Goofs) und direktem Link zu den Filmszenen. Dokumentation der Dreharbeiten. Anamorphes Bild.

The Sixth Sense

Ausführliche Interviews mit Schauspielern und Regisseur. Deutscher Ton auch in dts. Inklusive Blick hinter die Kulissen und geschnittene Szenen.

Sleepy Hollow

Regiekommentare von Tim Burton, 30 Minuten langes Making Of und Interviews. Ein kurzes Quiz zum Film rundet die DVD ab.

Three Kings

Videotagebuch des Regisseurs, Audiokommentare der Macher, geschnittene Szenen und eine Making-Of-Dokumentation.

schnäppchen liste

Im Vergleich zur vorigen Ausgabe der SCREENFUN sind die Preise:
- gleich geblieben
- gefallen
- gestiegen
- Neues Produkt in der Tabelle

Hier findet Ihr gute und günstige Hardware

(Stand Anfang Februar)

PC-KOMPLETTSYSTEME

Test in Heft 12/00

	Preis	Beispiel	Anbieter
Einsteiger	999 Mark ■	PC ohne Monitor, AMD Duron 700, 64 MB RAM, 20-GB-HDD, 16-MB-Onboard-Grafik, 52x-CD-ROM	Snogard
Mittelklasse	1740 Mark ■	PC ohne Monitor, AMD Duron 800, 128 MB RAM, 40-GB-HDD, 32-MB-GeForce2-MX-Grafikkarte, 52x-CD-ROM	Comtech
Spitzenklasse	2040 Mark ■	PC ohne Monitor, Athlon 1000, 128 MB RAM, 40-GB-HDD, 32-MB-GeForce2-MX-Grafikkarte, 52x-CD-ROM	Comtech

MOTHERBOARDS

	Preis	Beispiel	Anbieter
Standardklasse (Sockel A / AMD)	259 Mark ▼	NMC 8TAX+	Avitos
Standardklasse (Sockel 370 / Intel)	290 Mark ▼	Abit SE6	Snogard
Spitzenklasse (Sockel A / AMD)	339 Mark ▼	Asus A7V	Alternate

PROZESSOREN

	Preis	Anbieter
AMD Duron 700 MHz	149 Mark ■	CompuPlus
AMD Duron 800 MHz	197 Mark ▼	Mindfactory
Intel Pentium III 700 MHz	400 Mark ▼	Snogard
AMD Athlon Thunderbird 1 GHz	449 Mark ▼	Mindfactory

SONY PLAYSTATION

	Preis	Anbieter
PSone-Konsole	249 Mark ■	Game it!
Playstation-2-Konsole	869 Mark ■	Game it!
Sony 8-MB-Memory-Card für PS2	79 Mark ■	Okay Soft
Sony PS2-Standfuß	26 Mark ▼	Computeruniverse.net

NINTENDO 64

	Preis	Anbieter
Nintendo-64-Konsole	199 Mark ■	Gameplay
Nintendo-64-Pikachu-Konsole	250 Mark ■	Saturn
Memory Card 1 MEG	15 Mark ■	SMM Software
Transfer Pak	26 Mark ■	Okay Soft

SEGA DREAMCAST

	Preis	Anbieter
Dreamcast-Online-Pack	370 Mark ■	Gameplay
Sega Controller Pad	50 Mark ■	Gameplay
Sega Maus	53 Mark ▼	SMM Software
MadCatz Force Pack	30 Mark ■	SMM Software

SOUNDKARTEN

	Preis	Beispiel	Anbieter
Einsteiger	90 Mark ■	Terratec Sound System 512i digital	Avitos
Mittelklasse	117 Mark ▼	Creative Labs Soundblaster PCI512	Fort Knox
Spitzenklasse	229 Mark ■	VideoLogic SonicFury (Retail)	Alternate

GRAFIK-KARTEN

	Preis	Beispiel	Anbieter
Einsteiger	169 Mark ▼	3dfx Voodoo 3 3000, 16 MB AGP	Checkpoint
Spielerkarte	254 Mark ■	ELSA Gladiac MX, 32 MB AGP	Magic Computer
Spitzenklasse	458 Mark ■	Asus V7700 Pure, 32 MB AGP	Magic Computer

CD-ROM- UND DVD-LAUFWERKE

	Preis	Beispiel	Anbieter
Einsteiger (CD-ROM)	75 Mark ■	AOpen CD948E 48-fach	K&M Elektronik
Mittelklasse (CD-ROM)	93 Mark ■	LG CRD-8520B 52-fach	K&M Elektronik
Spitzenklasse (DVD)	169 Mark ■	LiteOn 12/40-fach	Fort Knox

MONITORE

Test in Heft 6/00

	Preis	Beispiel	Anbieter
15 Zoll (70 kHz, TCO 99)	349 Mark ▼	Belinea 102020	Mindfactory
17 Zoll (70 kHz, TCO 99)	515 Mark ▲	Samsung 750s	Mix Computer
19 Zoll (95 kHz, TCO 99)	700 Mark ▼	Iiyama S900MT1	Mix Computer

TINTENSTRAHL-DRUCKER

	Preis	Beispiel	Anbieter
Einsteiger	110 Mark ▼	Lexmark Colorjet Z12	Mix Computer
Mittelklasse	249 Mark ▼	Epson Stylus Color 680	CompuPlus
Spitzenkl. (DIN A3, 1440 dpi)	695 Mark ▼	HP Deskjet 1125C	Mix Computer

Anbieter-Nachweis

Alternate · Philipp-Reis-Straße 9 · 35440 Linden · Tel.: (06403) 90 50 10 · Fax: (06403) 90 50 20
Avitos AG · Kiesweg 18 · 35396 Gießen · Tel.: (0641) 565 55 55 · Fax: (0641) 565 55 20
Checkpoint · Ringstraße 43 · 38855 Wernigerode · Tel.: (03943) 90 62 08 · Fax: (03943) 90 62 09
CompuPlus · Schillerstraße 23a · 80336 München · Tel.: (089) 551 95 95 · Fax: (089) 551 95 10
Computeruniverse.net · Saalburgstr. 155 · 61350 Bad Homburg · Tel.: (06172) 73 20 · Fax: (06172) 73 22 00
Comtech · Fronackerstraße 22 · 71332 Waiblingen · Tel.: (01805) 22 51 20 · Fax: (07151) 98 02 11
Fort Knox Computer · Rotter Bruch 26a · 52068 Aachen · Tel.: (0800) 367 85 66 · Fax: (0800) 367 83 29
Game it! AG · Westendstr. 8 · 87488 Betzigau · Tel.: (01805) 22 53 00 · Fax: (0831) 575 15 55
Gameplay · Bohnesmühlgasse 5 · 97070 Würzburg · Tel.: (0931) 354 52 22 · Fax: (0931) 57 16 02
K&M Elektronik GmbH · Blumenstr. 21 · 71106 Magstadt · Tel.: (07159) 94 31 11 · Fax: (07159) 94 32 22
Magic Computer GmbH · Hörgelstraße 1 · 76228 Karlsruhe · Tel.: (0721) 941 48 13 · Fax: (0721) 941 48 15
Mindfactory AG · Ölhafendamm 12-14 · 26384 Wilhelmshaven · Tel.: (04421) 913 11 10 · Fax: (04421) 913 12 50
Mix Computer · Sonnenstraße 3 · 35390 Gießen · Tel.: (06403) 70 28 70 · Fax: (06403) 70 28 80
Okay Soft · Am Graben 2 · 92557 Weiding · Tel.: (09674) 12 79 · Fax: (09674) 12 94
Saturn · Wankelstraße 5 · 85053 Ingolstadt · Tel.: (0841) 63 40 · Fax: (0841) 619 95
SMM Software GmbH · Hechtenkaute 5 · 55257 Budenheim · Tel.: (06139) 91 69 16 · Fax: (06139) 91 61 40
Snogard · Europaallee 63 · 50226 Frechen · Tel.: (02234) 966 13 33 · Fax: (02234) 69 19 81

Alle Angaben ohne Gewähr. Wenn Ihr noch günstigere Produkte findet, dann schreibt uns!

Klarer Blick für die PS2

Sony sorgt bei allen Besitzern einer nagelneuen Playstation 2 nicht nur für helle Begeisterung. Ärger erzeugt das schlechte Composite-Videokabel. Doch auch wer sich deshalb für viel Geld ein RGB-Kabel zulegt, erlebt eine böse Überraschung: **Im Gegensatz zur japanischen PS2 hat Sony die RGB-Wiedergabe von DVDs gesperrt.** Während Spiele über RGB klar besser aussehen, haben Filme einen deutlichen Grünstich.

Einziger Ausweg ist die Verwendung eines S-Video-Kabels. Besonders Spiele profitieren davon – bei DVD-Filmen erscheinen alle Kanten zumindest ein wenig sauberer. Mühsames Kabel-Umstecken bleibt PS2-Fans damit erspart. Das **AV+S-Video-Cable** von Logic 3 kostet rund 30 Mark.

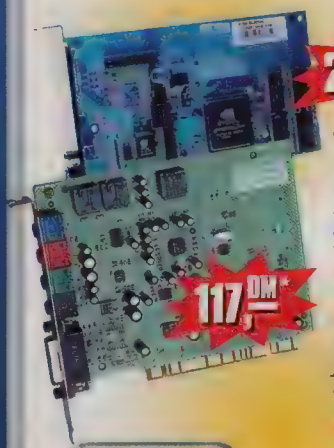
*Das **AV+S-Video-Cable** von Logic 3: Gerade mal dreißig Mark trennen PS2-Besitzer von einer besseren Bilddarstellung*

Fazit: Unentbehrliches Zubehör für alle, die von ihrer PS2 ein klares und scharfes Bild erwarten. 1

Text: Matthias Metzler · Fotos: Michael Kayser (3)

PC-Einkaufs-Tipps

Viele Händler senken jetzt die Preise, um ihre Lager zu räumen. SCREENFUN zeigt, wie Du Deinen PC günstig aufrüstest.



Grafikkarte

*Schnell: Alle Grafikkarten mit GeForce-2-MX-Chip, wie die **ELSA Gladiac MX**.*
www.magic-computer.de

Soundkarte

*Die ideale Soundkarte für alle Spieler: **Soundblaster PCI512** von Creative Labs.*
www.fortknox.de

Gute Teile für wenig Geld: Mit diesen Tipps kannst Du stapelweise günstige PC-Ausstattung abschleppen

INFO

Grafikkarten und Soundkarten

● Entscheidend für die Geschwindigkeit eines PC ist neben dem Prozessor die Grafikkarte. **Optimales Preis-Leistungs-Verhältnis haben alle Karten mit GeForce-2-MX-Chip. Dabei kannst Du bedenkenlos zu Billigmarken wie Typhoon oder Pixelview greifen,** denn selbst bei schlechtem Treibersupport kannst Du immer den Referenztreiber von nVidia installieren. Er funktioniert mit allen GeForce-Karten. **Achte darauf, dass die Karte 32 MB Videospeicher hat, 16 MB reichen nicht!** Günstiger gibt es nur noch die Voodoo3 3000 von 3dfx mit 16 MB für 169 Mark (Anbieter: *www.checkpoint.de*).

Es gibt zwei Anschlussarten für die Grafikkarte: AGP oder PCI. AGP ist moderner und schneller.

Damit sich das Upgrade auch lohnt, sollte der Prozessor mindestens 500 MHz Leistung haben.

● **Alle EAX-Soundkarten von Creative Labs sind ideale Spielebegleiter.** Das von Creative Labs entwickelte EAX-Soundsystem ist inzwischen ein Standard bei Spielen. Wer auf die Mark schaut, ist mit der SoundSystem 512i digital von TerraTec (etwa 90 Mark) auch gut bedient, zumal sie EAX (in der einfachen Version 1.0) unterstützt.

Lenkrad

*Klar, es gibt billigere Lenkräder für PC, aber das **Fanatec Le Mans Special Edition** ist sicher jede Mark wert. Es ist besonders robust verarbeitet und garantiert auf Jahre hinaus Fahrspaß.*
www.lion.cc

TIPPS

So klappt der Einbau bestimmt

● **Wenn Du selbst noch nicht reichlich Erfahrung damit hast, bitte jemand PC-Kundigen um Hilfe.** Auch der PC-Händler ist Dir (gegen einen geringen Aufpreis) sicher beim Einbau behilflich.

● Zum Öffnen des PC-Gehäuses und zum Einbau von Karten benötigst Du einen Kreuzschlitzschraubenzieher.

● Ziehe vor dem Öffnen des Geräts unbedingt immer den Netzstecker!

● Alle Bauteile sind empfindlich gegen elektrische Spannungen. Ein elektrischer Schlag kann sie im ungünstigsten Fall zerstören. Erde Dich deshalb vor dem Einbau selbst, zum Beispiel durch Anfassen des Heizkörpers in Deinem Zimmer.

● Wende beim Einbau keine Gewalt an! Behandle alle Bauteile wie rohe Eier!

● Lass keine Schrauben im Gerät liegen – sonst droht Kurzschlussgefahr!

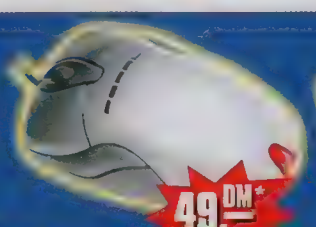
Unter 100 Mark

Joystick

Für unter 40 Mark gibt es keinen besseren Joystick. Der Logitech Wingman Attack liegt gut in der Hand und besitzt vier programmierbare Knöpfe sowie einen Schubregler.
www.brinkmann.de

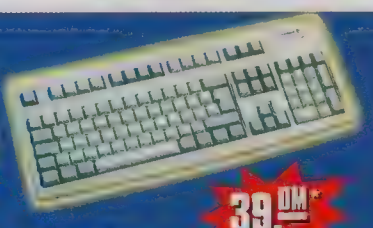
Gamepad

Gamepad zum Tiefpreis: Saitek P220 Gameport-Anschluss, sechs Tasten! Empfehlenswert ist auch das P150 mit USB, acht Tasten und einem Steuerkreuz. Es kostet nur 10 Mark mehr.
www.brinkmann.de



Maus

Die optische Maus von Point kommt ohne Mausball aus. Stattdessen wird die Tischoberfläche optisch abgetastet. Baugleiche Modelle gibt's von Cherry, Typhoon oder Kensington.
www.pearl.de



Tastatur

Die G83-6105 von Cherry ist eine Standardtastatur. Nur Vieltipper benötigen Modelle mit besserem Tastenanschlag wie das Microsoft Internet Keyboard Pro für 99 Mark.
www.csd-computer.de

Text: Matthias Metzler · Fotos: Michael Kayser (4) · Comic: Rolf Boyke

690,- DM*

Monitor

*Schluss mit brennenden Augen! Ab sofort erscheinen Deine Spiele in voller Größe dank empfehlenswerter 19-Zoll-Monitore wie dem **AOC Spectrum 9GIr** oder dem **Iiyama S900MT1**.*
www. kmelektronik.de

197,- DM*

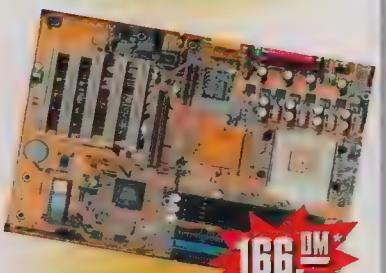
Prozessor

*Das beste Preis-Leistungs-Verhältnis liefert immer noch der **AMD Duron**-Prozessor. Für gerade mal 200 Mark bekommt man 800 MHz Rechenpower. Achtung: Tagespreise erfragen!*
www.mindfactory.de

118,- DM*

Drucker

*Der **Apollo P-2000U** druckt mit HP-Tintenpatronen und lässt sich über USB problemlos anschließen. Ebenfalls sein Geld wert: der **Lexmark Colorjet Z12**.*
www.brinkmann.de



166,- DM*

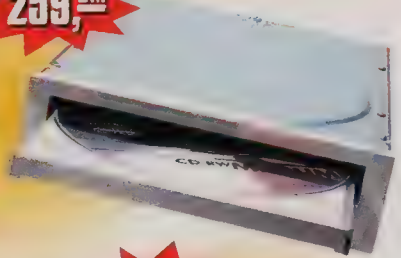
Motherboard

*Ideal für Schnäppchenjäger: Das **Elitegroup K7VZA** für AMD-Prozessoren bis 1,5 GHz bietet einen AGP- und fünf PCI-Slots für weitere Steckkarten.*
www.primus-tronix.de

259,- DM*

CD-Brenner

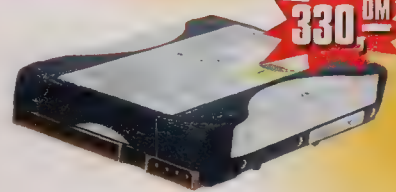
*Der **Mitsumi 4804TE** erwies sich im Dauertest als besonders zuverlässig. Er brennt sogar die neuen 99-Minuten-Rohlinge. Wer die Bulk-Version (ohne Brennprogramm) kauft, spart noch ein paar Mark mehr.*
www.primus-tronix.de



330,- DM*

Festplatte

*Modelle mit 5.400 Umdrehungen pro Minute sind billiger und (meist) leiser als ihre 7.200-Kollegen. Zum Spielen reichen sie völlig aus. Bestes Beispiel: die **Seagate ST340823A** mit 40,8 GB.*
www.snogard.de



149,- DM*

Boxen

*Ein Subwoofer und vier Satelliten sorgen für Rundumsound beim Spielen. Das Lautsprecherset **Genius March SW-4.1 Surround** siegte klar im SCREENFUN-Vergleichstest (Heft 10/00, Seite 86).*
www.pc-planet-hamm.de

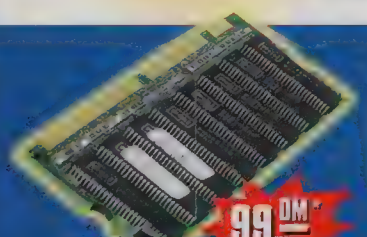
INFO

Motherboard und Prozessor (CPU)

- Oldie-Prozessoren mit 300 MHz oder weniger sind mit den meisten aktuellen Spielen überfordert. Beim Upgrade kommst Du an einem Wechsel des Mainboards nicht vorbei, denn CPU und Mainboard müssen zusammenpassen. **Am günstigsten fährst Du mit einem Mainboard für Sockel A und einem passenden AMD-Duron-Prozessor.**

Ein sehr preiswertes Mainboard ist das Elitegroup K7VZA, das es Anfang Februar zum Hammerpreis von nur 166 Mark gab. Empfehlenswert und günstig sind Mainboards mit dem KT133- oder dem KT133A-Chipsatz (meist um 250 Mark).

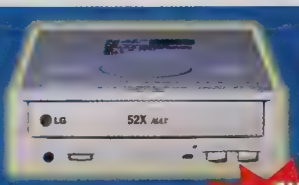
- **Achte darauf, dass das neue Board genügend freie Steckplätze bietet. Für mindestens fünf PCI-Karten muss Platz sein. Kaufe keine Spar-Boards mit nur zwei oder drei Steckplätzen!** Prüfe vor dem Aufrüsten das Netzteil. Es sollte mindestens 250 Watt liefern – ideal sind 300 Watt. Hat es weniger, droht Absturzgefahr beim Spielen.



99,- DM*

Speicher

So günstig war Speicher (RAM) noch nie. Wer weniger als 128 MB im Rechner hat, sollte jetzt nachrüsten. Einen 128-MB-Riegel gab es Anfang Februar ab 100 Mark. Tagespreise nachfragen!
www.kmelektronik.de



93,- DM*

CD-Laufwerk

*CD-ROM-Laufwerke werden immer schneller, doch wer schon 32fach hat, braucht nicht aufzurüsten. Alle anderen wählen etwa das 52fach von **LG**, das es ab 93 Mark gibt.*
www.kmelektronik.de

89,- DM*

Webcam

*Die **TerraCam USB** von **TerraTec** ermöglicht Raumüberwachung, Videomails oder Videokonferenzen zum Preis von unter 100 Mark. Die Bildqualität reicht dafür gut aus.*
www.alternate.de

*Preise in den angegebenen Shops bei Drucklegung zuzüglich Versandkosten

ANZEIGE

www.toplogo.de
wünscht Dir viel Spass!
Bestellhotline:
0190-91.99.02

Der Tipp, wenn es um ein neues Outfit für Dein Handy geht!
Ungeheuer schnell.
Unverschämt günstig!

000140 | 000534 | 000526
000001 | 000018 | 000937
000004 | 000776 | 000799
000432 | 000791 | 000778

NEU!
Für alle Handys!
SMS-SPIEL
0190-886.885
MGS DM 3,63/Min.

KLINGELTÖNE
750126 . Go back (Jennifer Blodermann)
750111 . The way I am (Eminem)
750137 . Last resort (Papa Roach)
750154 . Sky (Sonique)
750164 . Absolutley everybody (V. Amorosi)
750114 . Hol' mir mal ne ... (D.J. Bobo...)
750893 . 911 (Wyclef Jean)
750895 . Es ist geil ein A... zu sein (Onkelz)
750896 . Beyond time (Blank & Jones)
750899 . Who let the dogs out (Baha Men)
750904 . Gravel Pit (Wu -Tang Clan)
750909 . Ich geh' nicht ohne Dich (Wecker)
750903 . Feel the beat (Darude)
750911 . Love don't cost a thing (J. Lopez)
750912 . Melody of life (S. Doyle)
750462 . Seven Days (Craig David)
755019 . I wanna be with you (F. Inglesias)
750463 . Crazy (Britney Spears)
750923 . Stan (Eminem)
750925 . Supreme (Robbie Williams)
750501 . Großer Bruder (Jürgen v. Zastko)
750526 . Join me (HIM)
750528 . Ich bin da (Jürgen ...)
750531 . Mama (Kelly Family)

BESTELLHOTLINE
0190-91.99.02
Einfach Bestellhotline anrufen: 0190-91.99.02 wählen, Bestellcode eingeben, Kundennummer eingeben und in wenigen Sekunden erreicht Dich der gewünschte Klingelton oder das Logo.
MGS DM 3,63/Min.

000838 | 000835 | 000833
000862 | 000935 | 000533
000837 | 000857 | 000854
000189 | 000955 | 000138
000946 | 000789 | 000041
010439 | 000003 | 000794
000785 | 000840 | 000787
000662 | 000788 | 000417
000206 | 000938 | 000002

5 x Klingeltöne: 7110, 8210, 8850, 9000, 9110 / Logos: 920, 922, 939, 959

ZUSAMMEN ALS IHR PARTNER FÜR GAMES VON A-Z

Theo KRANZVERSAND · Joysoft · gameplay THE GATEWAY TO GAMES

BESTELL-HOTLINE: 0931 - 35 45 245

TELEFONISCH VON 8.30 - 20.00 UHR (SA. + SO. 9.30 - 18.00 UHR) BESTELLEN ...

AKTUELLE SPIELEHIGHLIGHTS

Rayman Revolution

TOP

PLAYSTATION 2
Art. Nr.: P2S0033
ERHÄLTLICH
DM **109.95**

Moto GP

TOP

PLAYSTATION 2
Art. Nr.: P2S0053
FEB 01
DM **119.95**

Techno Mage

PSOne
Art. Nr.. SONYD909
ERHÄLTLICH
DM **89.95**

Legend of Dragon

TOP

PSOne
Art. Nr.: SONYD1380
ERHÄLTLICH
DM **99.95**

PlaySation 2

Playstation 2 inkl. DS		DM 869,00
Memory Card 8 MB		DM 89,95
PS2 Memory Card 8 MB	MadCatz	DM 89,95
PS2 MC DVD Fernb.	MadCatz	DM 44,95
Horiz. Stand		DM 29,95
Vert. Stand		DM 29,95
LR M. Schumacher GTR	PS2/PSOne	DM 139,95
LR 360 Modena	PS2/PSOne	DM 99,95
Freestyle Board	PS2/PSOne	DM 159,95
Aqua Aqua		DM 69,95
Armored Core 2	Jan. 01	DM 109,95
Dead or Alive 2:Hardcore		DM 119,95
Disney's Dinosaurier		DM 109,95
Donald Duck Quack Attack		DM 109,95
Driving Emotion Type S	Jan. 01	DM 119,95
ESPN Intern. Track &Field		DM 89,95
F1 Championship S2000		DM 119,95
F1 Racing Championchip	Mrz. 01	DM 109,95
FIFA 2001		DM 119,95
Gradius III & IV		DM 89,95
Int.Superstar Soccer 2000		DM 89,95
Kessen		DM 119,95
Moto GP	Feb 01	DM 119,95
NBA Live 2001	Feb 01	DM 119,95
NHL 2001		DM 119,95
Oni	Feb. 01	DM 99,95
Rayman Revolution		DM 109,95
RC Revenge		DM 99,95
Ridge Racer 5		DM 119,95
Smugglers Run		DM 89,95
SSX		DM 119,95
Star Wars:Starfighter	Mrz 01	DM 119,95
Super bust-a-move		DM 69,95
Surfing H3O		DM 109,95
Swing Away Golf		DM 119,95
Tekken Tag Tournament		DM 119,95
Theme Park World		DM 119,95
Gear Dare Devil		DM 119,95
Tiger Woods PGA Tour 2001		DM 119,95
Wild Wild Racing		DM 109,95
X Squad		DM 119,95
X-Games Snowboarding	Feb. 01	DM 109,95

PSOne

Playstation PSOne		DM 249,00
Micro Wizard Joypad	Blaze	DM 39,95
Xploder FX	Blaze	DM 69,95
X-ploder CD 9000	Blaze	DM 34,95
Xploder Classic V3.20	Blaze	DM 44,95
Joypadverlängerung	PS2/PSOne	DM 9,95
Memorycard 30B	Blaze	DM 19,95
Memorycard 60B	Blaze	DM 24,95
Memorycard 120B	Blaze	DM 49,95
Graphic Kit:Crash Warped		DM 19,95
Graphic Kit:Cra.Bandicoot		DM 19,95
Graphic Kit:Spyro		DM 19,95
Graphic Kit:Spyro Fire		DM 19,95

PlayStation 2

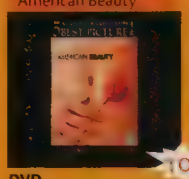
PlayStation 2
Art. Nr.: P2H001
ERHÄLTLICH
DM **869.00**

007 Racing		DM 89,95
102 Dalmatiner	Jan. 01	DM 89,95
Air Combat 1Value Series	Jan. 01	DM 29,95
Digimon World	Feb. 01	DM 79,95
Dino Crisis 2		DM 89,95
Downhill Mountain Biking		DM 14,95
Driver2 Back on t. Street		DM 89,95
Ducati World	Jan. 01	DM 69,95
Final Fantasy 9	Mrz. 01	DM 129,95
Formel Eins 2000		DM 99,95
Frankreich 98		DM 19,95
Harvest MoonBack to Nature	Jan. 01	DM 79,95
Landmaker		DM 49,95
Legend of Dragoon	Jan 01	DM 99,95
Micro Maniacs		DM 14,95
Moorhuhn 2		DM 49,95
Need for Speed IV	Platinum	DM 49,95
Need for Speed Porsche		DM 79,95
Nike: The Mission7		DM 79,95
R.2 R. Boxing Round 2		DM 79,95
Rayman 2		DM 79,95
Ridge Racer 1Value Series	Jan. 01	DM 29,95
Road to Eldorado		DM 59,95
Speed FreaksValue Series		DM 29,95
Spyro 3 Year of t. Dragon		DM 89,95
Spyro the Dragon 2	Platinum	DM 49,95
Street Scooters		DM 49,95
Techno Mage	Feb. 01	DM 89,95
Tekken 1Value Series	Jan 01	DM 29,95
Tomb Raider: Die Chronik		DM 89,95
Tony Hawk's 2		DM 79,95
UEFA 2000		DM 14,95
Vanishing Point	Feb. 01	DM 79,95
Wer wird Milionär?	Jan 01	DM 69,95
Wild Rapids		DM 49,95
WWF Smack Down 2Know yourRole		DM 89,95

DVD

American Beauty	FSK16	DM 39,95
Being John Malkovich	FSK12 Jan 01	DM 49,95
Braveheart Spec. Edition	FSK16	DM 59,95
Erin Brockovich	FSK6	DM 49,95
Magnolia	FSK12 Jan 01	DM 39,95
Pokemon - Der Film	FSK6	DM 49,95
Romeo must die	FSK16 Jan 01	DM 39,95
Scream 3	FSK16 Feb 01	DM 39,95
Stuart Little	FSK o A	DM 49,95

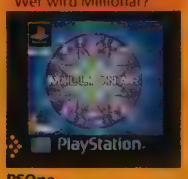
American Beauty



TOP

DVD
Art. Nr.: DVD979
ERHÄLTLICH FSK 16 DM **39.95**

Wer wird Millionär?



PSOne
Art. Nr.: SONYD1495
ERHÄLTLICH
DM **69.95**

Phantasy Star Online

TOP

DREAMCAST
Art. Nr.: DCDT182
ERHÄLTLICH
DM **84.95**

Rome Must Die

TOP

DVD
Art. Nr.: DVD992
ERHÄLTLICH, FSK 16 DM **39.95**

Digimon World

PSOne
Art. Nr.: SONYD1352
FEBRUAR 01
DM **79.95**

Vanishing Point

TOP

DREAMCAST
Art. Nr.: DCDT121
ERHÄLTLICH
DM **89.95**

gameplay THE GATEWAY TO GAMES

Wirklich gute Spiele gibt's bei gameplay

INTERNET: WWW.GAMEPLAY.DE

... ODER RUND UM DIE UHR IM INTERNET BESTELLEN

DAS TOP SPIEL DES MONATS

Final Fantasy IX

TOP

DM 129.95

PSOne
Art. Nr.: SONY1244
ERHÄLTLICH

DREAMCAST

Dreamcast-Online-Pack		DM 369,90
Dreamcast Controller Pad		DM 49,95
VMS Memory Card		DM 49,95
Xploder DC Blaze	Feb. 01	DM 64,95
102 Dalmatiner	Jan. 01	DM 89,95
Daytona USA	Feb 01	DM 84,95
Dino Crisis		DM 84,95
Ducati World	Jan. 01	DM 79,95
Evolution		DM 79,95
F1 World Grand Prix II		DM 99,95
Ferrari 355 Challenge		DM 89,95
Fighting Vipers 2	Mrz 01	DM 84,95
Formula One Racing		DM 49,95
Grand Theft Auto 2		DM 79,95
Grandia II	Feb. 01	DM 89,95
MDK 2		DM 89,95
Metropolis Street Racer		DM 84,95
Phantasy Star Online	Feb. 01	DM 84,95
POD 2		DM 89,95
Racing Simulation 2		DM 29,95
Ready 2 Rumble Boxing		DM 49,95
Roadsters		DM 89,95
Sega GT		DM 84,95
Sega Rally II		DM 44,95
Shen Mue : Chapter 1		DM 99,95
Skies of Arcadia	Apr 01	DM 84,95
Soul Fighter		DM 39,95
Spawn: in the Demons Hand	Jan. 01	DM 89,95
Starlancer	Jan 01	DM 79,95
Time Stalkers		DM 84,95
Tomb Raider: Die Chronik		DM 99,95
Tony Hawk´s 2		DM 89,95
Toy Racer		DM 19,95
Toy Story II		DM 89,95
Vanishing Point	Jan 01	DM 89,95
Virtua Striker II V.2000.1		DM 44,95

Jeder Besteller eines PC-Spieles erhält bei uns ein F1 Racing Simulation (Originalversion) als Dankeschön gratis. Für das komplette Spiele-Angebot fordern Sie bitte unseren kompletten Katalog an.

Lieferung innerhalb Deutschlands: Versandkosten: Post Nachnahme: 2.95 DM zzgl. NN-Gebuhr. UPS Nachnahme: 16.50 DM. Vorkasse (nur Euroscheck bis 200.- DM) oder Kartenzahlung: 2.95 DM. Ab einem Auftragsvolumen von 3 Artikeln erfolgt die Lieferung Portofrei. Preisanderungen, Irrtümer, Satz- und Druckfehler vorbehalten. Ladenpreise können variren. Alle Angebote solange Vorrat reicht

* Bei Lieferungen mit diesem Artikel berechnen wir weder Portokosten noch Nachnahmegebühren; lediglich Nachnahme-Besteller zahlen die Zustellgebühr der Post. Lieferung portofrei/Nachnahme - Besteller zahlen nur DM 3,- Zustellgebühr.

NINTENDO 64

Nintendo 64 Pokémon		DM 249,00
Controller (Memory) Pak		DM 39,95
N64 Expansion Pak 4MB		DM 64,95
Aidyn Chronicles	Feb. 01	DM 119,95
Bond:Welt ist nicht genug		DM 119,95
Castlev.Legacy o.Darkness		DM 99,95
Int.Track&Field Summer G.		DM 99,95
Mario Tennis		DM 119,95
NBA Pro 98		DM 19,95
Pokémon Puzzle League	Mrz 01	DM 139,95
Shadowman**		DM 49,95
South Park		DM 59,95
Starcraft	Feb 01	DM 119,95
WWF No Mercy		DM 109,95
Zelda - Majora´s Mask		DM 129,95

GAMEBOY

XPloder GB/GBCBlaze		DM 69,95
X-ploder FunBlaze	Jan. 01	DM 44,95
Donald Duck Quack Attack		DM 59,95
Lego Alpha Team		DM 59,95
Lego Racers		DM 59,95
Lego Stunt Rally		DM 59,95
Pokemon Pinball		DM 69,95
Pokémon Trading Card Game		DM 69,95
WWF No Mercy	Jan. 01	DM 59,95

PC CD-ROM

102 Dalmatiner Actiongame	Feb. 01	DM 89,95
Alice		DM 89,95
Big Brother 2		DM 29,95
Black & White	Mrz 01	DM 99,95
C&C Alarmstufe RotClassic	Feb 01	DM 29,95
Chicken Run		DM 84,95
Colin McRae Rally2.0		DM 79,95
Cultures Entd. Vinlands		DM 79,95
Die Siedler 4	Feb 01	DM 79,95
FIFA 2001		DM 89,95
Giants		DM 69,95
Homeworld II Cataclysm		DM 54,95
MS Mechwarrior 4	Feb 01	DM 89,95
MS Starlancer		DM 69,95
No One Lives Forever		DM 79,95
NoxClassic	Feb. 01	DM 29,95
Patrizier 2		DM 89,95
Pizza Connection 2		DM 89,95
Road to Eldorado		DM 49,95
Simon t. Sorcerer 3D	Feb. 01	DM 79,95
Techno Mage		DM 89,95
Theme Park & The.Hosp.Cl.		DM 29,95
Theme Park Manager	Feb. 01	DM 89,95
Tomb Raider: Die Chronik		DM 89,95
Wer wird Millionär?		DM 69,95

Siedler IV

TOP

PC CD-ROM
Art. Nr.: PCCD3356
ERHÄLTLICH
DM 79.95

Mechwarrior 4

TOP

PC CD-ROM
Art. Nr.: PCCD3953
ERHÄLTLICH
DM 89.95

Pokémon Trade Card

GAMBOY
Art. Nr.: GBC332
ERHÄLTLICH
DM 69.95

Bond: Die Welt Ist Nicht Genug

TOP

NINTENDO 64
Art. Nr.: N64DT268
ERHÄLTLICH
DM 119.95

Portofreie Sonder-Lieferung*

Preishammer - aktuelle Top-Spiele zumSpitzenpreisBundle – all inklusive

TOP Top Spiel

Jetzt vorbestellen – zum Release-Datum spielen

gameplay™
THE GATEWAY TO GAMES

Emulatoren-Check

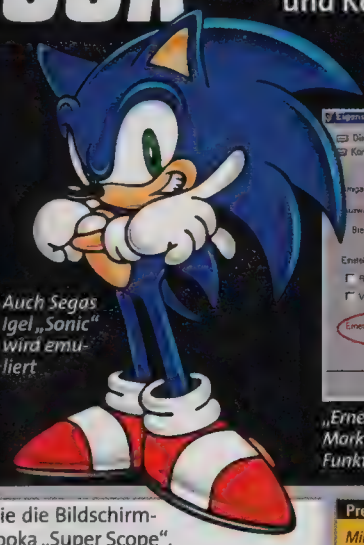
Emus gibt's viele – doch welches Programm läuft stabil und problemlos? Im Härtetest: die zehn wichtigsten Computer- und Konsolen-Emulatoren.

Die Emulator-Grundlagen erklären wir im vorderen Heftteil auf den Seiten 12 und 13 – hier fühlen wir den wichtigsten Emus auf den Bit-Zahn. Im Gegensatz zu anderen PC-Anwendungen erhältst Du sie meist nicht im Fachhandel, sondern im Internet. Nur in Ausnahmefällen haben Emus ein Installationsprogramm. Stattdessen warten Programm und Anleitung als „Zip"- oder „Stuffit"-Datei auf Download.

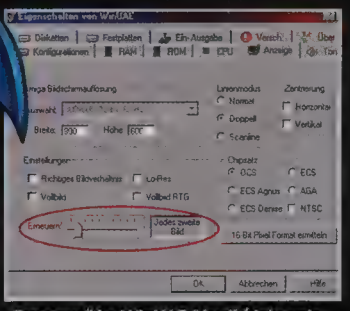
Hast Du den Inhalt der gepackten Datei in einen eigenen Ordner gespeichert, klicke auf die EXE-Datei. Nach dem Start klickst Du zuerst ins Optionsmenü. Dort stellt man den Joystick und die Tastenbelegung ein und passt das Programm an den Rechner an.

Die wichtigste Funktion aller Emus ist das „Frameskipping", mit dem die Spielgeschwindigkeit reguliert wird. Standardeinstellung ist „1" – der Rechner bringt also jedes Einzelbild auf den Monitor.

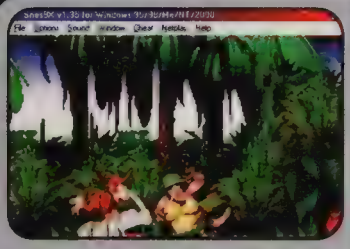
Änderst Du den Wert auf „2", zeichnet der Computer nur jedes zweite Bild und spart damit Rechenzeit. Darunter leidet jedoch der Spielfluss: Je mehr Bilder Du auslässt, desto ruckliger die Optik. Bei vielen Emulatoren reguliert man das Frameskipping per Tastendruck.



Auch Segas Igel „Sonic" wird emuliert



„Erneuern" im WinUAE-Menü (siehe rote Markierung): Andere Emus nennen diese Funktion „Frameskipping" oder „Refresh"



Als Emu-Spiel nur legal, wenn man das Originalmodul besitzt: „Donkey Kong Country"

www.snes9x.com

SNES9x

Dieser komfortable Emulator bringt die 16-Bit-Klassiker des Super Nintendos auf den PC. Er ist sogar mit dem wichtigsten Zubehör kompatibel: Neben dem 8-Button-Joypad checkt das Programm die Nintendo-Maus sowie die Bildschirm-Bazooka „Super Scope". Auch den Fünfspieler-Adapter ahmt der Emulator „SNES9x" nach: Entweder duellierst Du Dich mit Deinen Kumpels auf einem Rechner oder Du zockst über LAN und Internet.

Nur vor einigen Spielen mit Spezialchips (zum Beispiel „Pilot Wings") kapituliert „SNES9x" mit einem Absturz, alle anderen laufen problemlos.

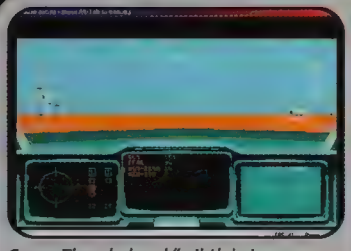
Preis: kostenlos

Mindestanforderungen: Pentium 200, 32 MB RAM, DirectX6 oder Power-PC

Für: Win9x/ME/NT/2000, MacOS

- Beliebiges Bildformat, eingebautes Mogelmodul und Mehrspieler-Adapter
- Probleme bei einigen Spielen mit Zusatzchips

Der beste Super-Nintendo-Emulator unterstützt gängiges Zubehör und sogar Netzduelle 1



Cores „Thunderhawk" gibt's bei http://back2roots.emuunlim.com/

www.codepoet.com/UAE/

WinUAE

Der Emulator zum Kult-Computer Amiga ist kostenlos, funktioniert aber nur mit der rund 30 Mark teuren Systemsoftware des Oldie-Rechners namens „Kickstart". Massig Optionen erlauben die genaue Abstimmung der Geschwindigkeit. Gezockt wird mit Tastatur, Joystick und Maus, wobei die Ladezeiten wesentlich kürzer sind als Anno dazumal.

Die Amiga-Festplatte simuliert man mit einem Ordner auf seiner PC-Festplatte – das Wechseln der virtuellen Disketten entfällt. Profis wählen zwischen verschiedenen Amiga-Modellen (A500,1000,1200...) und entdecken für jedes Spiel die optimale Konfiguration.

Preis: kostenlos + 30 Mark für „Kickstart"

Mindestanforderung: Pentium 233 MMX, 64 MB RAM, DirectX6

Für: Win9x/NT/2000

- Einstellungsmöglichkeiten für alle Amiga-Chips und -Geschwindigkeiten
- Kompliziert, nur Profis entlocken WinUAE 100%ig optimalen Sound und Grafik

Komfortabler Amiga-Emulator mit massig Profi-Optionen und Festplatten-Unterstützung 2

Capcoms „Ghost'n'Goblins" für den alten Heimcomputer Sinclair Spectrum

www.palmtop.nl

Sinclair Spectrum

Ein idealer Emu für die U-Bahn: Dank WinCE passt die Spielewelt des englischen Oldies Sinclair Spectrum in die Hosentasche. Zu empfehlen: ein Handheld-PC mit Farbbildschirm, Joypad (optimal) und Tastatur, denn über die Funktionstasten nervt die für jedes Spiel nötige Tastaturbelegung.

Auf dem „Spectrum"-Emulator laufen über 5000 Spiele – neben Heimentwicklungen auch die Jugendsünden weltberühmter Entwickler wie Rare und David Perry, „Bitmap Brother" Steve Kelly und „X-Com"-Erfinder Julian Gollop. Nur ältere WinCE-Geräte wie zum Beispiel der Cassiopeia E-10 sind mit den 8-Bit-Klassikern überlastet.

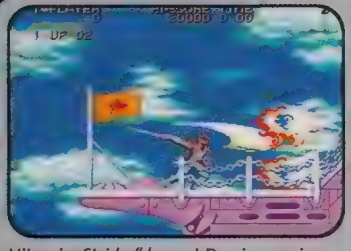
Preis: kostenlos

Mindestanforderung: Taschen- oder Handheld-PC mit WinCE 2.0

Für: WinCE

- Spiel mobil, einfache Bedienung, automatische Installation
- Bedienstift und virtuelle Tastaturen werden nicht unterstützt

Pixel der frühen Boer Jahre: Übersichtlicher „Spectrum"-Emulator für unterwegs 3



Hits wie „Strider" kannst Du eins zu eins wie in der Automatenhalle zocken

www.mame.net

Mame

Der „Multiple Arcade Machine Emulator", kurz „Mame", verwandelt den PC in eine Spielhalle: Unter den rund 1500 kompatiblen „ROMs" finden sich Automaten-Klassiker wie „Pac-Man", „Dig Dug" und „Street Fighter 2".

Der Start über DOS ist umständlich, dafür laufen die ROMs allerdings stabil und man zockt ohne Probleme.

Die für Arcade-Freaks unentbehrlichen Dip-Einstellungen (Schwierigkeit, Leben pro Münze) regelst Du über Menüs, Spielerwahl, Geldeinwurf und Frameskipping per Hotkey.

Gezockt wird mit Tastatur, Maus und DOS-Joystick, auf die Win-Treiber greift der Emulator nicht zurück.

Preis: kostenlos

Mindestanforderung: Pentium 90

Für: DOS

- Optimale Geschwindigkeit, läuft auch auf lahmen Rechnern prima
- Keine Joystick-Unterstützung, umständlicher Aufruf über DOS-Kommando

Pack die Spielhalle in den PC: Problemloser Betrieb bei spartanischer Bedienung 2

Text: Winnie Forster

„NoCash" teilt sich in jeweils ein Fenster für Spiel und Speicherkontrolle

www.work.de/nocash/

NoCash

NoCash" ist der einzige Game-Boy-Emulator, der nahezu alle Spiele fehlerfrei auf den Bildschirm bringt: Die Schwarzweiß-Version gibt es kostenlos, für Color-Spiele musst Du den Emulator registrieren.

Neben erstklassiger Spielewiedergabe bietet der Emu komfortable Tools für Mogler und Programmierer: Hex-Editor, Debugger und Assembler geben volle Kontrolle über den Game-Boy-Speicher. Das Programm emuliert gleichzeitig bis zu zwölf Handhelds, die Du per virtuellen Link vernetzt.

Die vielen Möglichkeiten haben auch einen Nachteil: Anfänger verirren sich im Dickicht der Statistiken und Menüs.

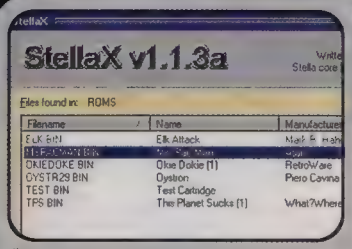
Preis: zirka 15 Mark

Mindestanforderung:
Pentium 90

Für: Win9x/NT/2000

- Keine Abstürze, optimale Geschwindigkeit, Link-Emulation, tolle Tools
- Die komplizierten Menüs verwirren, keine Infrarot-Unterstützung

Der beste Game-Boy-Emulator bietet Mehrspieler-Duelle, Kompatibilität und viele Funktionen — 1



Übersichtliche ROM-Verwaltung: Wähle Dein Spiel in der eingebauten Datenbank

www.emunlim.com/stellax/

StellaX

StellaX" beamt Dich zurück zum Videospiel-Urknall: Das Atari2600 war die erste erfolgreiche Konsole, Optik und Sound des Oldies sind dementsprechend bescheiden. Auch alte PC kommen mit den 8-Bit-Spielen locker zurecht, ein Besuch im sparsamen Optionsmenü ist darum nicht nötig.

Dank der simplen Benutzerführung ist „StellaX" der ideale Emulator für Einsteiger: Er emuliert Spezial-Controller wie die numerische Tastatur und das analoge Paddle automatisch – per Maus, Joystick und Tastatur.

Praktisch für Sammler: Die Datenbank informiert über die Hersteller und den Wert von Atari-Originalmodulen.

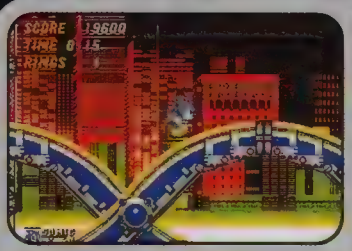
Preis: kostenlos

Mindestanforderung:
Pentium 90 oder Power-PC

Für: Win9x/NT/2000, MacOS

- Stabil, einfache Benutzerführung, erstklassige Zubehör-Unterstützung
- Nur Vollbildmodus möglich, Tastenbelegung vorgegeben

Downloaden und losspielen: Die Installation ist easy und vier Heimentwicklerspiele liegen bei — 2



„Kgen98" spielt selbst schnelle Actiontitel wie „Sonic 3" ohne Probleme

www.emuhq.com

Kgen98

Segas Mega Drive eroberte ab 1990 mit „Shinobi", „Sonic" und actiongeladenen Ballerorgien die Herzen der Videospieler. Der passende Emulator „Kgen98" läuft zwar unter DOS, ist aber mit Win-Joystick und Win-Soundkarte kompatibel. Der zweite Spieler zockt auf der Tastatur.

Bis auf seltene Ausnahmen funktioniert der Emu mit allen Mega-Drive-Spielen einwandfrei. Dank straffer Optionen werden Ruckelprobleme mit wenigen Tastenkommandos beseitigt. Auch der Sound kommt klar und deutlich aus den Boxen. Nur das eingebaute Mogelmodul ist nutzlos, denn Gamegenie-Codes sind kaum verbreitet.

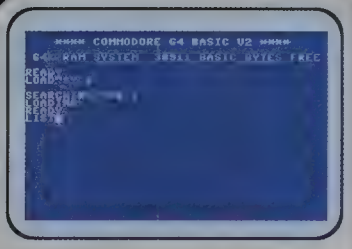
Preis: kostenlos

Mindestanforderung:
Pentium 75

Für: DOS

- Komfortable Oberfläche, vorbildliche Geschwindigkeit, erkennt Win-Treiber
- Manchmal spielt die Grafik verrückt, keine Emulation der Spezialcontroller

Einfache Bedienung: „Kgen98" überzeugt mit Kompatibilität bei minimalen Anforderungen — 2



*Mit **Load"$",8** lädst Du das Inhaltsverzeichnis der Diskette im ersten Laufwerk*

www.computerbrains.com/ccs64/

CCS64

Bis zum Ende der 80er Jahre war der Commodore 64 der führende Heimcomputer. „CCS64" emuliert nicht nur den Rechner C 64, sondern auch vier Diskettenlaufwerke (Floppys), vier Drucker und die Datasette.

Grafik- oder Soundeinstellungen sind nicht nötig, nach dem Anklicken geht's direkt zum C-64-Startbildschirm. Per [F10]-Taste wechselst Du ins Optionsmenü, dort lädst Du Diskettenimages und kalibrierst den Joystick. Um ein Spiel zu starten, musst Du einfache Basic-Syntax („Load"„List"„Run") kennen. Profis haben mit eingebautem Hex-Editor und (Dis-)Assembler volle Gewalt über den C-64-Speicher.

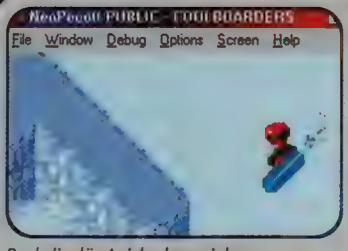
Preis: kostenlos

Mindestanforderung:
Pentium, SVGA-Karte

Für: Win9x/NT/2000

- Emuliert Floppy und Kassette, funktioniert mit fast allen C-64-Programmen
- Lange Ladezeiten, keine Basic-Anleitung, nur Vollbildmodus möglich

Kannst Du Basic? Mit „CCS64" wird Dein PC zum kultigen „Brotkasten"-Emulator — 1



Ruckelig, lässt sich aber spielen: „Cool Boarders" fürs Neo Geo Pocket

http://emu5ever.emunlim.com

Neo Pocott

Der Verkauf des Game-Boy-Konkurrenten Neo Geo Pocket wurde im Jahr 2000 in Europa eingestellt, dafür gibt's den Emulator: „Neo Pocott" spielt rund die Hälfte aller NGP-Spiele, der Rest funktioniert nicht oder nur mit derben Grafikfehlern. Viele Color-Titel leiden darüber hinaus unter Stotteranfällen. Das soll sich in Zukunft aber ändern, denn die Entwickler basteln regelmäßig neue Updates.

Dank des Heimentwickler-Interesses am Exoten-Handheld kursieren im Internet (etwa *www.bunghk.com*) kostenlose Amateurspiele. Profis stöbern mit dem eingebauten Debugger im Speicher, Grafik- und Sprite-Register.

Preis: kostenlos

Mindestanforderung:
Pentium 233 MMX oder Power-PC

Für: Win9x/ME/NT/2000, MacOS

- Regelmäßige Updates, einfache Bedienung, viele aktuelle Heimentwicklungen
- Einige Spiele ruckeln, häufig Grafikfehler bei Color-Spielen, träger Sound

Emu mit Zukunft: „Neo Pocott" hat noch Fehler, wird aber laufend erweitert und überarbeitet — 4

„Ridge Racer 4": Der dunkle Bodenstreifen ist kein Schatten, sondern Polygon-Flackern

www.bleem.com

Bleem!

Mit „Bleem!" lassen sich Playstation-Spiele auf dem PC zocken. Im Gegensatz zu den anderen Emulatoren arbeitet „Bleem!" nicht mit ROMs oder Images, sondern mit den Original-CDs. Der Emu kommt mit den meisten Playstation-Spielen zurecht, jedoch gehören Grafik- und Geschwindigkeitsfehler zum Emu-Alltag. Besonders bei Actionspielen kommt die Hardware ins Stottern, für ruckelfreies Zocken empfehlen wir mindestens einen Pentium III 400 und eine 3D-Karte.

Seine aufgeräumten Menüs machen „Bleem!" zu einem übersichtlichen Emulator – an der Geschwindigkeit lässt sich leider kaum etwas ändern.

Preis: zirka 40 Mark

Mindestanforderung:
Pentium 233 MMX, 16 MB RAM, Soundkarte, CD-ROM

Für: Win9x

- Unterstützt PSone-Pad, einfache Installation, übersichtliche Menüs
- Polygon-Fehler, teils verzerrtes Bildformat, fummelige Controller-Konfiguration

Nur für schnelle Rechner: Viele Playstation-Titel stellt „Bleem!" nur mit Grafikfehlern dar — 3

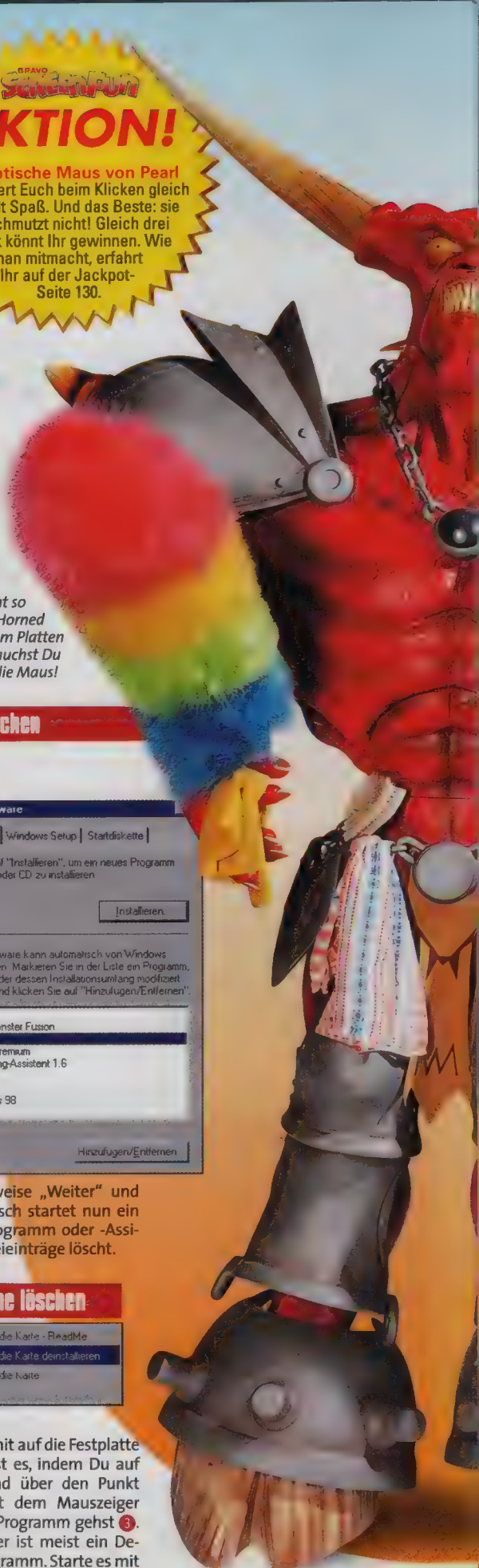
Putz die Platte!

Wenn Dein PC ewig Daten schrubbt, nimm die Maus und einige Windows-Hilfen zum Reinemachen. Das Ergebnis: mehr Speicherplatz und ein sauber laufendes System.

Die Festplatte ist mit Datenschrott zugemüllt, und der Rechner läuft auch nicht mehr so schnell wie früher? Schuld sind oft die vielen Programme, die im Laufe eines PC-Lebens installiert wurden. Fast jede Anwendung, die man unter Windows einrichtet, hinterlässt überflüssige Dateien im System. Hier erfährst Du, wie man den Müll schnell entsorgt und dem Rechner wieder Dampf macht – während andere putzend durch die Wohnung toben, wischst Du mit ein paar Tricks die Festplatte sauber und schaffst frischen Platz.

BRAVO SCREENFUN AKTION!

Die optische Maus von Pearl garantiert Euch beim Klicken gleich doppelt Spaß. Und das Beste: sie verschmutzt nicht! Gleich drei Stück könnt Ihr gewinnen. Wie man mitmacht, erfahrt Ihr auf der Jackpot-Seite 130.



Schau nicht so grimmig, Horned Reaper: Zum Platten putzen brauchst Du doch nur die Maus!

Lexikon

Deinstallationsroutine

Windows-Software bietet in der Systemsteuerung oft ein kleines Hilfsprogramm zum Löschen der Dateien an. Das ist sehr praktisch, da es die gesamten Einträge der jeweiligen Installation löscht.

Temporäre Dateien

Oft legen Anwendungen und Programme Zwischendateien auf der Festplatte an. Sie dienen zur Speicherung von Arbeitsdaten. Diese temporären Dateien werden normalerweise wieder gelöscht, nachdem das entsprechende Programm beendet wurde. Bei einem Systemabsturz allerdings bleiben solche Dateien bestehen. Man kann sie aber bedenkenlos löschen. Du erkennst sie an der Dateiendung „.tmp".

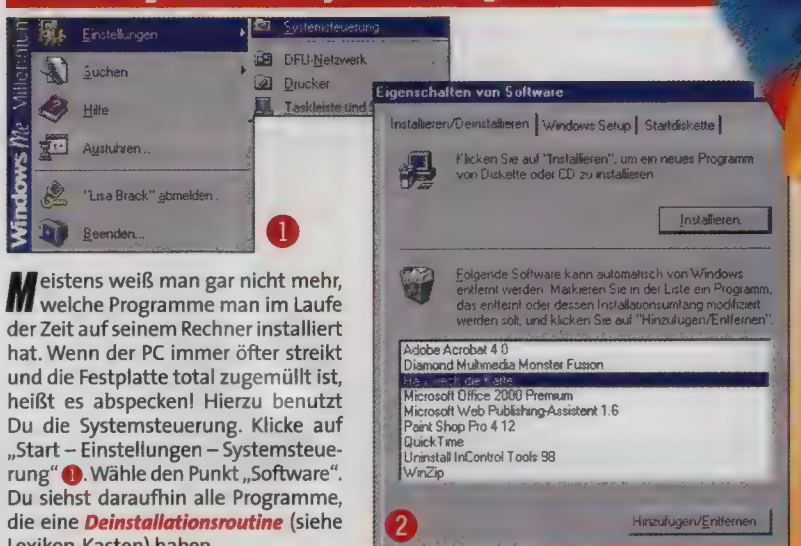
Temporary Internet Files

Diese Dateien enthalten gespeicherte Webseiten, die man bereits besucht hat. Dank dieser Files werden die Webseiten beim nächsten Mal schneller aufgerufen. Da sie recht viel Platz brauchen, ist es besser, Favoriten im Browser anzulegen und die Temporary Internet Files regelmäßig mit der Datenträgerbereinigung zu löschen.

Fragmentierung

Beim ständigen Speichern, Löschen und Kopieren teilt das System die Dateien in einzelne Blöcke auf. Sie werden an verschiedenen Stellen gelagert, nämlich dort, wo gerade Platz ist. Um nun ein Programm zu starten, muss das System die vereinzelten Blöcke erst zusammensuchen. Defragmentierung legt die Dateien zusammen und macht das System schneller.

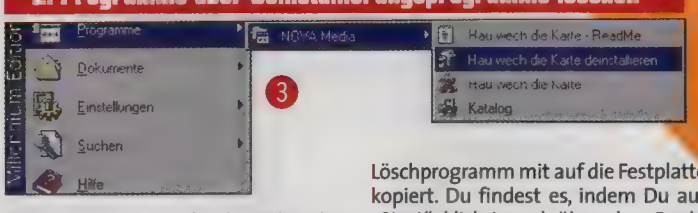
1. Alte Programme in der Systemsteuerung löschen



Meistens weiß man gar nicht mehr, welche Programme man im Laufe der Zeit auf seinem Rechner installiert hat. Wenn der PC immer öfter streikt und die Festplatte total zugemüllt ist, heißt es abspecken! Hierzu benutzt Du die Systemsteuerung. Klicke auf „Start – Einstellungen – Systemsteuerung" (1). Wähle den Punkt „Software". Du siehst daraufhin alle Programme, die eine ***Deinstallationsroutine*** (siehe Lexikon-Kasten) haben.

Wenn Du so ein Programm löschen willst, klicke es an und wähle „Hinzufügen/Entfernen" (2). Bestätige die Sicherheitsfrage mit einem Klick auf „Ja" beziehungsweise „Weiter" und „Ende". Automatisch startet nun ein Deinstallationsprogramm oder -Assistent, der die Dateieinträge löscht.

2. Programme über Deinstallierungsprogramme löschen



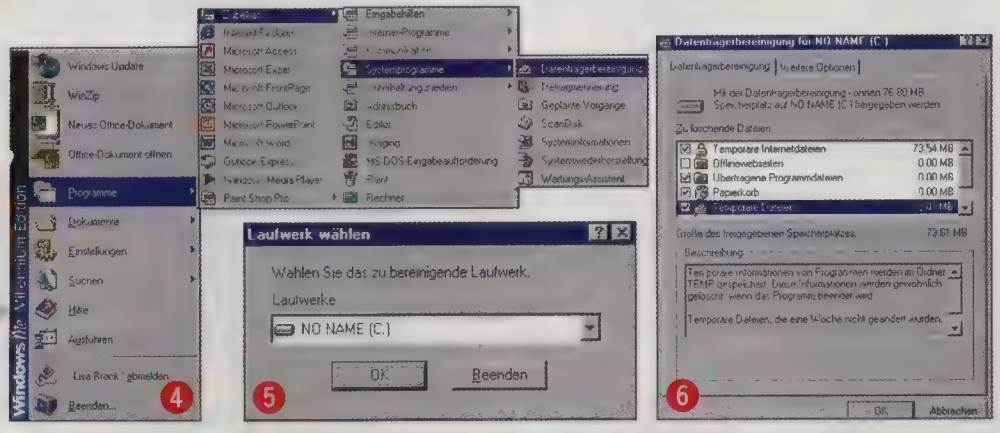
Wenn Du wie beschrieben über die Systemsteuerung entrümpelt hast, wirst Du merken, dass dort kleinere Programme von CD-ROMs oder auch Shareware nicht zu finden waren. Praktischerweise wird jedoch bei deren Installierung meistens auch gleich ein Löschprogramm mit auf die Festplatte kopiert. Du findest es, indem Du auf „Start" klickst und über den Punkt „Programme" mit dem Mauszeiger auf das jeweilige Programm gehst (3). Ein Punkt darunter ist meist ein Deinstallierungsprogramm. Starte es mit einem Mausklick und lass Dich weiter durch den Vorgang führen.

3. Müll über die Datenträgerbereinigung entsorgen

Unnötig viel Festplattenplatz belegen auch ***temporäre Dateien*** und ***Temporary Internet Files*** (siehe Lexikon-Kasten). So löschst Du sie: Wähle „Start – Programme – Zubehör – Systemprogramme – Datenträgerbereinigung“ 4. Such Dir das Laufwerk aus, das Du aufräumen willst. In der Regel ist es die Festplatte „C:“. Bestätige mit „OK“ 5. Das System berechnet Dir jetzt, wie viel Speicherplatz freigegeben werden kann.

Am besten wählt man zum Bereinigen mit einem Häkchen auch noch zusätzlich den Papierkorb sowie die temporären Dateien aus 6.

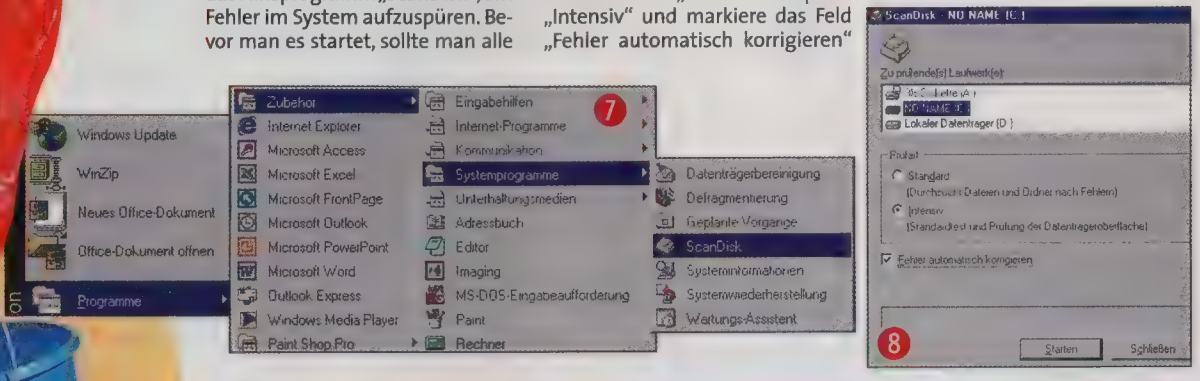
Anschließend musst Du nur noch auf „OK“ klicken und die Sicherheitsfrage mit „Ja“ bestätigen. Die Datenträgerbereinigung löscht dann die überflüssigen Dateien.



4. System-Check mit ScanDisk

Hast Du oft das Gefühl, dass Dein Rechner nicht mehr problemlos arbeitet oder etwas mit der Festplatte nicht stimmt? Dann benutz das Hilfsprogramm „ScanDisk“, um Fehler im System aufzuspüren. Bevor man es startet, sollte man alle Anwendungen geschlossen haben. Nun den Plattenscanner mit „Start – Programme – Zubehör – Systemprogramme – ScanDisk“ öffnen 7.

Aktiviere bei „Prüfart“ die Option „Intensiv“ und markiere das Feld „Fehler automatisch korrigieren“ mit einem Häkchen 8. Das Programm prüft nun die Dateien und zeigt Dir am Ende im Protokoll, ob es Fehler in Dateien gefunden hat.

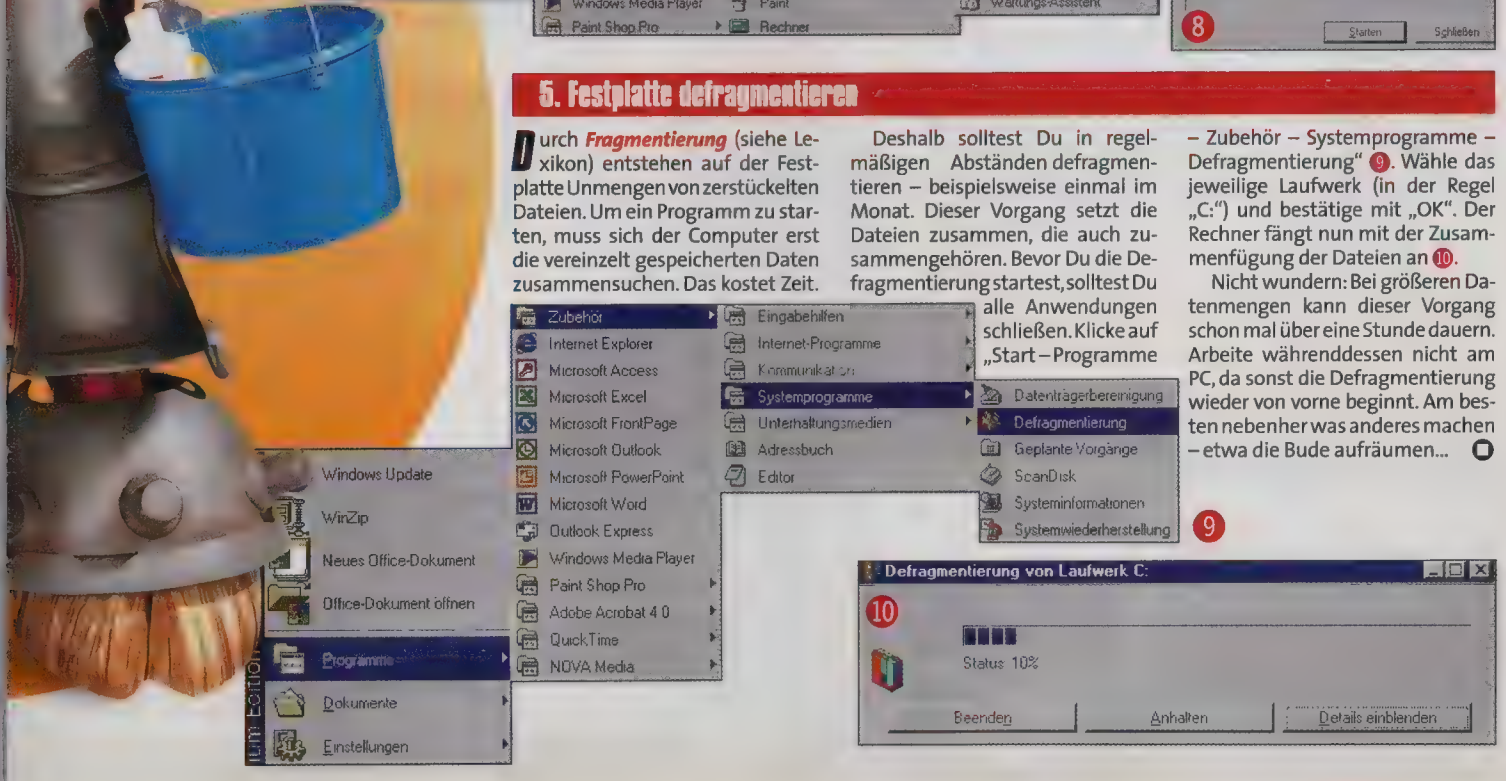


5. Festplatte defragmentieren

Durch ***Fragmentierung*** (siehe Lexikon) entstehen auf der Festplatte Unmengen von zerstückelten Dateien. Um ein Programm zu starten, muss sich der Computer erst die vereinzelt gespeicherten Daten zusammensuchen. Das kostet Zeit.

Deshalb solltest Du in regelmäßigen Abständen defragmentieren – beispielsweise einmal im Monat. Dieser Vorgang setzt die Dateien zusammen, die auch zusammengehören. Bevor Du die Defragmentierung startest, solltest Du alle Anwendungen schließen. Klicke auf „Start – Programme – Zubehör – Systemprogramme – Defragmentierung“ 9. Wähle das jeweilige Laufwerk (in der Regel „C:“) und bestätige mit „OK“. Der Rechner fängt nun mit der Zusammenfügung der Dateien an 10.

Nicht wundern: Bei größeren Datenmengen kann dieser Vorgang schon mal über eine Stunde dauern. Arbeite währenddessen nicht am PC, da sonst die Defragmentierung wieder von vorne beginnt. Am besten nebenher was anderes machen – etwa die Bude aufräumen... ○



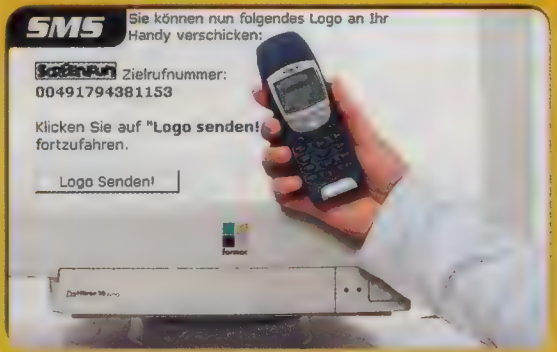
Text: Lisa Brack · Foto: Christian Vogel (r)

Eigene Logos & Sounds

Wie klingelt Dein Handy? Was kommt aufs Display? Du allein entscheidest! Mit unseren Tuning-Tipps machst Du ganz persönliche Logos und Sounds.

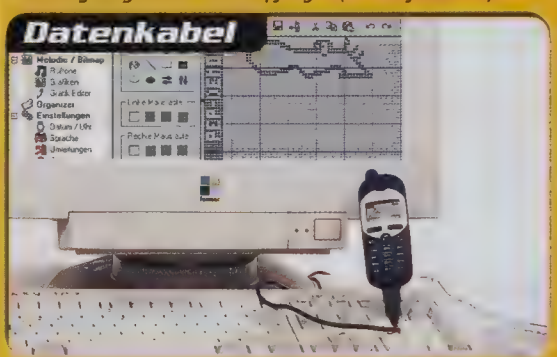
Wege aufs Handy

SMS



Die einfachste Möglichkeit, ein Handy mit neuen Logos und Sounds zu bestücken, ist per SMS. Du bestellst sie im Web oder über eine 0190er-Nummer (Achtung: teuer!). Wenn die SMS ankommt, kannst Du Bild beziehungsweise Ton speichern. Der Versand von Logos per SMS funktioniert nur bei Nokia-Handys. Sounds können auch einige Sagem-Modelle empfangen (siehe Info-Kasten)

Datenkabel



Mit einem Datenkabel kannst Du Handy und PC verbinden und auf diese Weise Bilder und Klingeltöne aufs Handy spielen. Solche Kabel gibt es für rund 80 Mark im Handyladen oder Zubehörversand. Außerdem brauchst Du ein Programm, das die Datenübertragung regelt. Eine solche Software ist etwa die Shareware „Phone Editor Pro" (Download auf www.soda.de)

Infrarot

Nokia- und Siemens-Handys, die über eine Infrarot-Schnittstelle verfügen, können Klingeltöne und Bilder auch auf diesem Weg empfangen. Dafür brauchst Du allerdings auch eine Infrarot-Schnittstelle an Deinem PC, Laptop oder Palm Pilot. Auch hier sorgt eine passende Software dafür, dass die Objekte richtig übertragen werden und im passenden Speicherplatz landen

Das Nokia 3310 kannst Du mit einem SCREENFUN-Logo verschönern

INFO

Welches Handy kann was?

Operator-Logos kannst Du auf folgende Handy-Modelle übertragen: Nokia 3210, 3310, 5110, 5130, 6090, 6110, 6130, 6150, 6210, 6250, 7110, 8210, 8810, 8850, 8890 und 9110, Siemens C35i, M35i, S25, S35 und SI45.

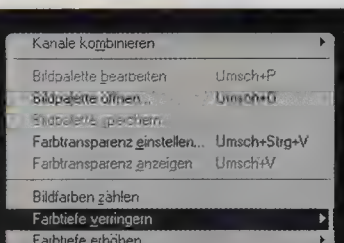
Gruppen-Logos werden von den Nokia-Handys 6110, 6210, 7110, 8210, 8810 und 8850 unterstützt.

Diese Geräte können **Klingeltöne** empfangen: Nokia 3210, 3310, 6090, 6110, 6130, 6150, 6210, 6250, 7110, 8110i, 8210, 8810, 8850, 8890, 9000i und 9110. Sagem 930, 932, 939 und 959, Siemens C35i, M35i, S25, S35i, SI45.

8 Steps zum eigenen Logo

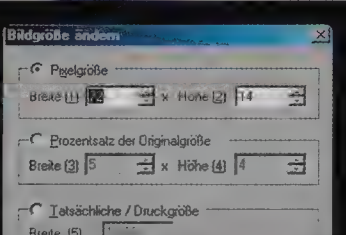
Du brauchst: ein Bildbearbeitungsprogramm und einen Logoeditor fürs Feintuning

1. *Lade Deine Bildvorlage in ein Bildbearbeitungsprogramm, zum Beispiel Paint Shop Pro (www.jasc.de)*



2. *Farbiges Bild in Schwarzweiß-Bild umwandeln. Das geht mit „Farben – Farbtiefe verringern – 2 Farben"*

3. *Mit dem Pinselwerkzeug besserst Du eventuelle Unregelmäßigkeiten in der schwarzen Farbe nach*



4. *Verkleinere das Bild auf eine Größe von 72 x 14 Pixel. Das geht mit „Bild – Bildgröße"*

Mehr als nur ein Telefon: Mit dem passenden Handy-Styling zeigst Du Deine Vorlieben

Tuning-Sites

www.wap3.de
Nach der Registrierung kannst Du hier kostenlos selbst gemachte Logos und Sounds an Deine eigene Handynummer schicken.
www.iobox.de
Klingeltonkomposer für Nokia-, Sagem- und Ericsson-Handys. Logoeditor für Nokia. Versand kostet je 3 Credits. Bei der Registrierung gibt's 10 Freicredits.
www.jamba.de
Brauchbarer Logoeditor. Der Versand ist bis Anfang März kostenlos, dann wird auf ein Creditsystem umgestellt. Ein Ringtone-Komposer ist in Planung.
www.handy.de
Klingeltonkomposer und Iconmaker. Fürs Verschicken zahlen registrierte User je 5 Credits (entspricht zirka 50 Pfennig).
www.handylogos.at
Registrierte User erhalten jede Woche ein kostenloses Logo per SMS. Keine Gestaltungsmöglichkeit für eigene Motive.
www.mobile-melodies.com
Riesige Auswahl an Klingelsounds zum Eintippen in geräteeigene Klingeltoneditoren für Nokia-, Siemens- und Ericsson-Modelle.
www.mobilemania.de
Unter dem Stichwort „Klingeltöne" findest Du nach Handymodell geordnet Codes für Editoren sowie Sounds zum Download.

Eminems Hits als Klingeltöne, ein SCREENFUN-Logo auf dem Display: Eigene Sounds und Icons geben Deinem Handy eine ganz persönliche Note. Im Internet locken viele Anbieter mit kostenpflichtigen Bestellmöglichkeiten. Doch Achtung: oft funktioniert das über eine 0190er-Nummer. Wer in der Warteschleife hängt, ist schnell mal 20 Mark für einen Klingelton los. Wir stellen in diesem Artikel dagegen preiswerte und sogar ganz kostenlose Möglichkeiten vor, mit denen Du Dein Handy nach Wunsch aufmotzen kannst.

Logos können von den meisten Nokia- und Siemens-Geräten dargestellt werden (siehe Info-Kasten). Dabei unterscheidet man zwei Arten: Operator-Logos und Gruppensymbole. Operator-Logos ersetzen die Anzeige des Netzbetreibers, etwa „T-D1" oder „D2", auf dem Display. Gruppensymbole erscheinen beim Anruf eines Teilnehmers, den man vorher einer bestimmten Anrufergruppe zugeteilt hat. Letzteres funktioniert allerdings nur bei Nokia-Modellen.

Für persönliche Klingeltöne sind dagegen auch Handys anderer Hersteller geeignet. Der Empfang per SMS ist bei Nokia und Sagem möglich, per Datenkabel oder Infrarot bei Siemens.

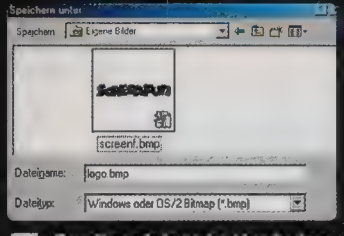
Wenn sich keine Sounds aufspielen lassen, verfügen die meisten neueren Geräte über eingebaute Klingeltoneditoren. Codes für die Tonfolgen beliebter Melodien findest Du im Internet (siehe Kasten „Tuning-Sites").

Wer sich ein bisschen auskennt, braucht nicht auf vorgefertigte Sounds und Logos zurückzugreifen. Du kannst fast jedes gewünschte Bild in ein Logo umwandeln und auf Dein Handy laden oder ganz persönliche Klingeltöne komponieren. Dafür gibt es Webseiten mit passenden Editoren. Für den Versand per SMS nutzt Du am besten den kostenlosen Service auf *www.wap3.de*

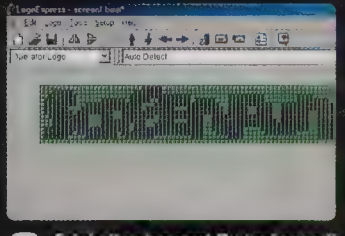
Außerdem gibt es Freeware (gratis) und Shareware, mit der Du Dich kreativ austoben kannst. Auch diese Programme können entsprechende SMSe verschicken – zum Preis eines Telefonats vom Festnetz aufs Handy. Lies selbst, welche Programme, Websites und Praxistipps wir hier gesammelt haben...

Software für Kreative

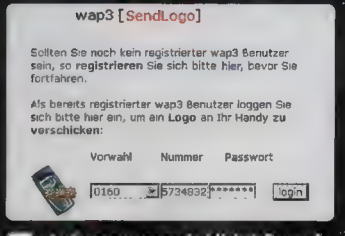
Nokia Logo Express *(www.comtreff.de)*
Mit dem Freewareprogramm kannst Du Betreiberlogos und Gruppensymbole gestalten, Vorlagen bearbeiten und dann aus dem Programm heraus per SMS versenden.
Nokring *(www.comtreff.de)*
Ein kostenloser Klingeltoneditor, mit dem Du Sounds für Nokia-Handys komponieren und per SMS verschicken kannst. Als Vorlagen sind nur Soundformate von Nokia möglich.
Siemens Phone Editor Pro *(www.soda.de)*
Das Sharewareprogramm für Siemens-Handys kann sowohl Klingeltöne als auch Logos bearbeiten. Die Übertragung geht per Kabel oder Infrarot. Registrierung: 30 Mark.
MC Tone *(www.mctone.purespace.de)*
Besitzer eines Sagem-Handys können mit dieser Freeware MIDI- und Nokia-Soundfiles ins Sagem-Sound-Format umwandeln. Für die Übertragung ist ein Kabel nötig.



5. *Damit es als Logo im Handy dargestellt werden kann, musst Du das Bild im BMP-Format speichern*



6. *Feinheiten besserst Du im Logoeditor nach, etwa Nokia Logo Express (s. Kasten „Software für Kreative")*



7. *Auf www.wap3.de klickst Du auf „free operator logo". Logg Dich ein und versende Dein Bild per SMS*

8. *Das Logo kommt als SMS auf dem Handy an. Wähle die Option „speichern", um es zu übernehmen*

Text: Christiane Strobel · Fotos: Roman Job (2), Christian Vogel (2)

Handy weg – was nun?

Welch ein Schreck: Dein Handy ist nicht mehr zu finden. Wurde es geklaut? Im Fall der Fälle heißt es cool bleiben und die richtigen Schritte unternehmen.

Rund 200.000 gestohlene Handys sind zur Zeit bei der Polizei gemeldet. Die Dunkelziffer ist hoch!

So wie in dieser nachgestellten Szene kann es jederzeit überall passieren...

Ein echter Alptraum: Vorhin hattest Du Dein Handy noch in der Tasche, auf einmal ist es weg. Jetzt nur keine Panik. Vielleicht hast Du das Handy ja nur verkramt oder es ist Dir aus der Tasche gefallen. Eine gute Idee ist es, einfach mal die eigene Handy-Nummer anzurufen. Schon manches Handy, das im Bus zwischen die Sitze gerutscht oder hinter ein Möbel gefallen ist, machte ehrliche Finder oder seinen Besitzer durch sein Klingeln auf sich aufmerksam.

Alles ergebnislos? Dann musst Du mit dem Ernstfall rechnen: das Handy ist gestohlen. **Als Erstes solltest Du jetzt bei Deinem Netzbetreiber oder Service-Provider anrufen und Deine Karte sperren lassen.** Die Hotline-Nummern der wichtigsten Anbieter findest Du in der Tabelle. Für diesen Anruf solltest Du auf jeden Fall Deine Mobilfunknummer und ein bei Vertragsabschluss vereinbartes Kennwort parat haben.

Mit diesem Anruf stellst Du sicher, dass niemand auf Deine Kosten telefonieren kann. Bei Prepaid-Karten ist das Risiko in dieser Hinsicht ohnehin etwas geringer: Ein Dieb kann ja nur maximal das verbleibende Guthaben vertelefonieren. Schlimmer können die Folgen bei Laufzeitverträgen sein, bei denen das Gebührenkonto praktisch kein Limit hat. Falls die Sperrung Deiner Karte aus technischen Gründen nicht sofort greift, garantieren D2 und Viag Interkom ihren Kunden, dass diese ab der Sperrung nur noch mit maximal 100 Mark haften. Bei D1 und E-Plus gibt es leider keine entsprechende Haftungsbegrenzung.

Nach dem telefonischen Auftrag muss die Kartensperrung noch schriftlich bestätigt werden. Dein Provider kann Dir den entsprechenden Antrag per Fax oder Post schicken. Oder Du gehst in einen Shop des betreffenden Anbieters, um dort die notwendigen Formalitäten zu erledigen.

Gerät sperren

Bei D2 und E-Plus wird darüber hinaus die Möglichkeit geboten, auch das Gerät für den Betrieb im eigenen Netz sperren zu lassen. Dafür musst Du die so genannte IMEI-Nummer angeben

Nummern für den Notfall

Anbieter	D1	D2	E-Plus	Viag Interkom
Hotline für Kartensperre	(01803) 30 23 02	(0800) 172 12 12	(0177) 19 00	(0800) 55 22 255
Kosten für Kartensperre	0,25 Mark	kostenlos	kostenlos	25 Mark
Kosten für Ersatzkarte (Laufzeitverträge)	14,75 Mark	34,50 Mark	20 Mark	kostenlos
Sperrung des Handys möglich?	nein	ja	ja	nein
Haftungsbegrenzung nach Kartensperre	nein	maximal 100 Mark	nein	maximal 100 Mark

BRAVO SCREENFUN
AKTION!
Ersatz fürs verlorene Handy? Wir verlosen 2 „Get Together Pacs" von T-D1. Wie Ihr bei der Verlosung mitmachen könnt, erfahrt Ihr auf der Jackpot-Seite 130.

Vorbereitung auf den Fall der Fälle

Für den Fall, dass Dein Handy wirklich mal abhanden kommt, solltest Du einige Vorbereitungen treffen.

1. PIN-Abfrage nicht abstellen
Wer die PIN-Abfrage der SIM-Karte aus Bequemlichkeit ausschaltet, hat später in den Verhandlungen mit seinem Provider schlechte Karten, wenn nach einem Diebstahl hohe Gesprächskosten auflaufen.

2. Geräte-Sperrcode festlegen
Bei allen Handys kannst Du über die Karten-PIN hinaus auch einen Sicherheitscode im Handy einstellen. Den will das Handy wissen, wenn man eine andere SIM-Karte einlegt. Der Dieb oder künftige „Käufer" Deines Handys können dann weder mit Deiner (gesperrten) Karte noch mit anderen Karten telefonieren.

3. Gerätenummer notieren
Jedes Mobiltelefon hat eine weltweit einmalige Seriennummer, die so genannte IMEI-Nummer („International Mobile Equipment Identifier"). Jedes Handy zeigt diese Nummer an, wenn man den Steuercode *#06# eintippt. Wenn die Polizei doch mal einen Handydieb schnappt, ist diese IMEI-Nummer sehr hilfreich.

Datenbank für geklaute Handys: Auf www.handy-klau.de kannst Du Deine IMEI-Nummer eintragen

(„International Mobile Equipment Identifier"). Jedes Mobiltelefon hat eine solche weltweit einmalige Seriennummer. Wenn sich das Handy am Mobilfunknetz anmeldet, wird die IMEI-Nummer mit übermittelt. **Dem Gerät wird der Zugriff verweigert, wenn die Nummer als die eines geklauten Handys gemeldet ist.** Leider haben sich D1 und Viag Interkom dieser praktischen Lösung nicht angeschlossen, und auch in ausländischen Mobilfunknetzen funktioniert die Sperr-Datenbank nicht.

Auf jeden Fall solltest Du den Handyklau bei der Polizei melden. So eine Anzeige ist kostenlos. Beim Kauf eines neuen Prepaid-Pakets musst Du diese Anzeige nämlich vorlegen. Jeder Netzbetreiber gibt pro Person nur ein Prepaid-Paket aus. Du bekommst nur dann ein neues Paket, wenn Du den Klau nachweisen kannst.

Die Netzbetreiber stellen keine Ersatz-Handys zur Verfügung. Kunden mit Laufzeitverträgen können aber eine Ersatz-SIM-Karte bestellen.

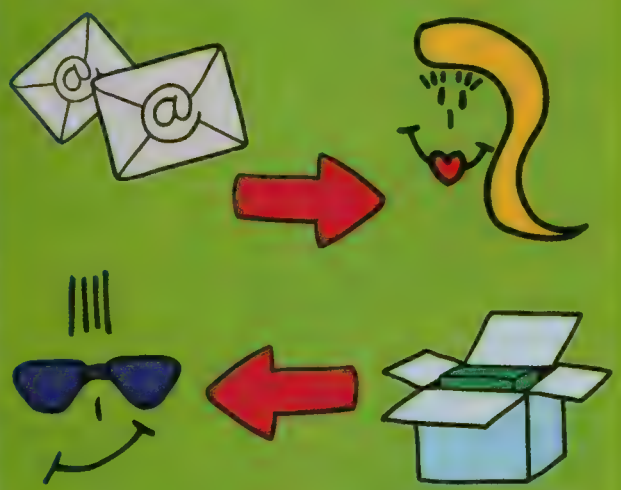
Er hat's gemerkt – gut aufs Handy aufpassen ist der beste Anti-Klau-Tipp

Text: Hannes Rügheimer · Fotos: Roman Job (4)

Sehr neu! Sehr gut!

Conrad Gley Thieme

eMails an die Clique,



Prämie an mich.

Endlich: Jetzt bringen eMails richtig was. Und das ganz einfach:
Bei mail-for-one anmelden, mit jeder eMail ein cooles Ad-On verschicken und fette Punkte sammeln. Was bringt das? Jede Menge Spaß. Und jede Menge tolle Prämien.

www.mail41.de
Am besten gleich anklicken, anmelden und bis zu 1.250 Punkte extra kassieren.

mail 41
Schickste was, kriegste was.

Fashion-Hits

Oberschalen fürs 3310

Wer sein Nokia 3310 in Schale werfen will, findet rund 70 verschiedene Outfits beim Versand Protuna Mobilfunk (*www.protunamobilfunk.de*). Die Oberschalen fürs neue 3310 lassen sich ohne Schrauben auf das Handy ziehen. Der Trick: zum Lösen der alten Schale mit einem Markstück den Verschluss herunterdrücken. Preis: zirka 40 Mark.

Das Ericsson T20s gibt's in vier trendigen Farben. Als Zusatzfunktion zeigt es die Swatch Internet Time an

Klein, dick und voller Power:

Starker Zwerg

Was das Ericsson T20s mit nur 10 cm an Länge spart, kommt im Bauchumfang zum Tragen. Der 28 mm dicke Zwerg liegt gut in der Hand. Mit WAP-Browser, Sprachwahl, Vibrationsalarm, vier Spielen und Klingelton-Editor ist die Ausstattung vom Feinsten. Der Lithium-Ionen-Akku bringt eine Mega-Leistung von 10 Stunden Gesprächs- und 200 Stunden Standby-Zeit. Doch es gibt auch Nachteile: Für SMSe fehlt eine Texteingabehilfe. Lästig ist das winzige Display. So macht der eigens eingerichtete WAP-Chat wenig Freude. Preis ohne Vertrag: rund 500 Mark.

Neuer Tarif

Die Qual der Wahl

Der E-Plus-„Free & Easy Weekend" Tarif hat Zuwachs bekommen. Zusätzlich gibt es jetzt „Free & Easy Weekday". Eine Minute zur Hauptzeit kostet 99 Pfennig, zur Nebenzeit und am Wochenende 49 Pfennig. Das gilt für Gespräche ins Festnetz und in alle Handynetze. SMSe kosten bei beiden Tarifen 39 Pfennig.

Logo-Land

Software fürs Tuning

Keine Lust auf lange Downloads? Sharewareprogramme für Logos, Sounds und Adressverwaltung gibt's gesammelt im „Handy Tuner 2". Die Auswahl gilt für die Siemens-Handys S25, S35i, M35i, C35i und Nokia 3210, 51xx, 61xx, 6210, 6250, 7110, 8210, 8850 und 8890. Mitgeliefert werden viele, doch mittelmäßige Logos und Klingeltöne. Preis: zirka 30 Mark. Info: *www.s-a-d.de*

Nutzt Nokia- und Siemens-Usern: der „Handy Tuner 2"

Halskette

Handy zum Umhängen

Der letzte Schrei aus der Handymode: Ab sofort trägt man sein Telefon um den Hals. So ist es garantiert griffbereit, wenn Hollywood mal anklingelt. Ideal für den neuen Trend ist die Handytasche in Halskettenform. Im als T-Shirt gestalteten Anhänger kommt das Handy gut zur Geltung. Die Tasche erhält man für zirka 15 Mark bei Protuna Mobilfunk, *www.protunamobilfunk.de*.

Handy in die Tasche und um den Hals gehängt!

Lexikon

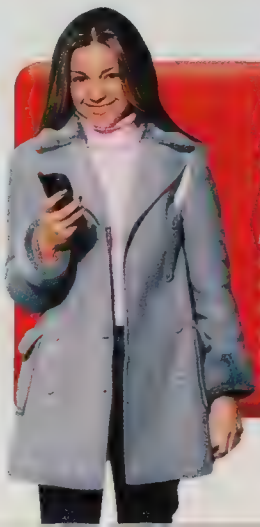
Handy-Chinesisch einfach übersetzt: Hier findet Ihr wichtige Begriffe, die immer wieder auftauchen.

GSM

Steht für „Globales System für mobile Kommunikation". GSM ist unser derzeitiger Standard für Handynetze. Er ermöglicht nur eine Übertragungsgeschwindigkeit von 9600 kbit/s. Neue Standards wie GPRS und UMTS können bald ein Vielfaches davon leisten.

SMSC

Abkürzung fürs Short Message Service Center. Das ist die Vermittlungs- und Verwaltungszentrale für SMS. Die Nummer des SMSC muss im Handy gespeichert sein, damit Du Messages senden und empfangen kannst.



The Winner is...

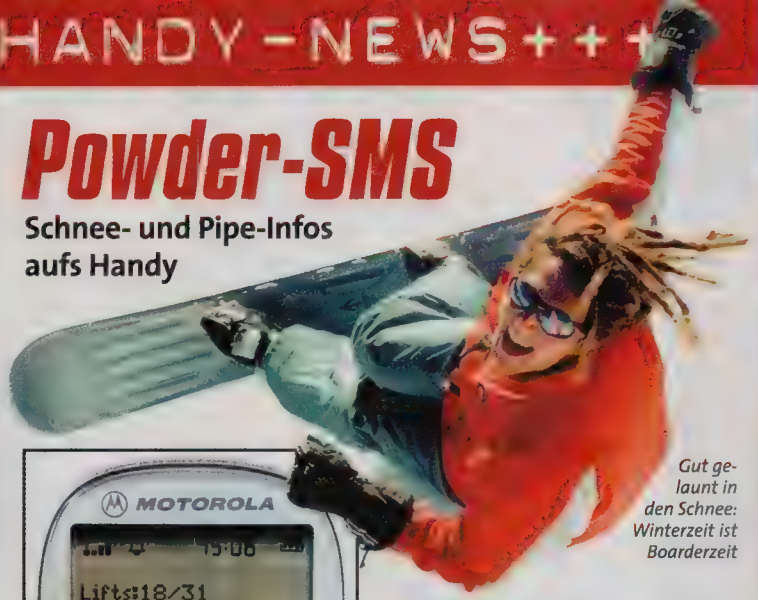
Die SMS-Quiz-Checker

Beim SCREENFUN-SMS-Quiz haben [illegible] Nokia 7110), Stefan Gerhardt, Christian Kapteina, Daniel „XtraFat" Schulz, Yvonne Freudel, Valentin Stanz, Thomas Kaiser, Marco Schneider, Markus Sommerfeld, Daniel Grego, Nina Krebs, Mara Sultzmann, Christian Fahrenkrog, Gerrit Lehmann

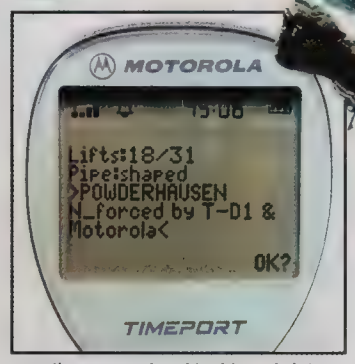
Text: Christiane Strobel · Fotos: Christian Vogel (1), Michael Kayser (1)

Powder-SMS

Schnee- und Pipe-Infos aufs Handy



Gut gelaunt in den Schnee: Winterzeit ist Boarderzeit



Details zur Lage im Skigebiet gibt's jetzt per SMS bei www.powderhausen.de

Entscheidungshilfe für Snowboarder: Du kannst per SMS abrufen, ob und wie viel Schnee im Skigebiet Deiner Wahl gefallen ist. Auch über die Art der Halfpipes gibt's Infos. Die Boarder-Site *www.powderhausen.de* hat diesen Service eingeführt. Dort findest Du die Nummern für SMS-Abruf aus den verschiedenen Handynetzen und die Kürzel für die einzelnen Skigebiete.

Looney Tunes

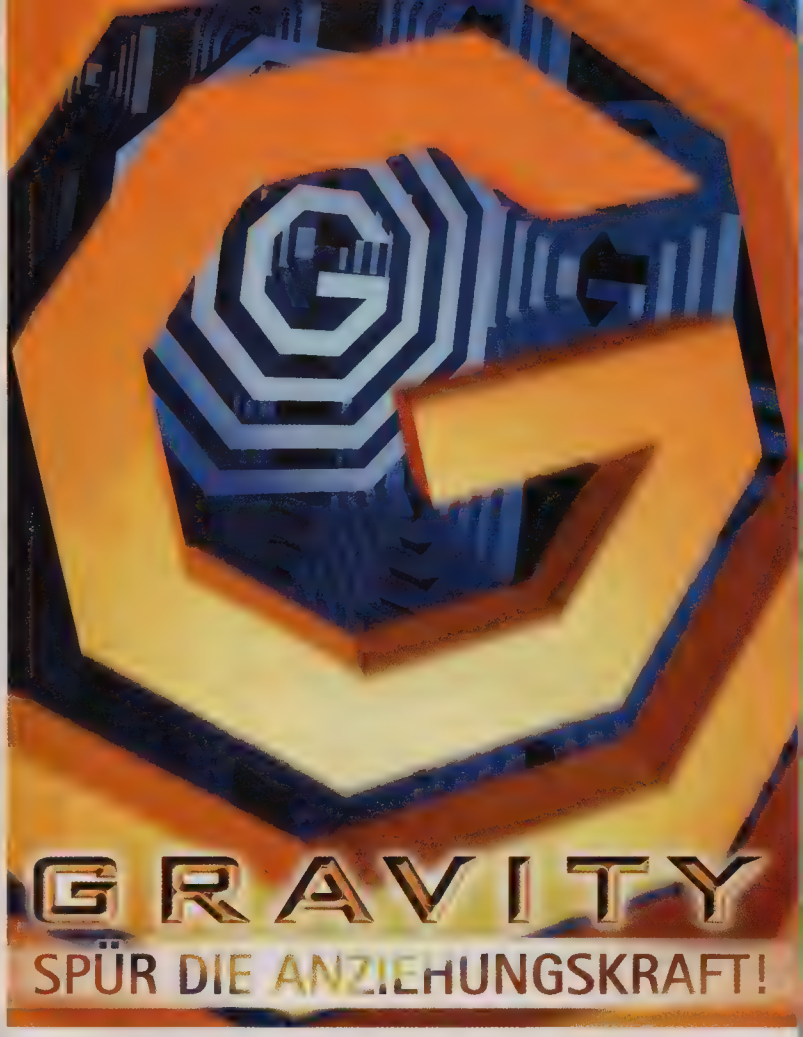
Ausgefallene Taschen

Freakig: zehn Cartoon-Helden als Handy-Taschen

Mit diesen Handytaschen fällst Du bestimmt auf! Bugs Bunny, Vogel Tweety, Kater Sylvester, Daffy Duck & Co. tragen Dein Handy sicher in ihrem Pelz oder Gefieder. Die lustigen Comic-Stars sind zirka 20 cm groß und richtig kuschelig. Zehn verschiedene Figuren sind zu haben – Du findest sie alle hier im Bild. Für jeweils rund 40 Mark inklusive Versandkosten gibt es sie beim Zubehörshop AZL im Internet. Info: *www.azl.de*

AKTION!

Achtung, Comic-Alarm fürs Handy: **Alle 10 abgebildeten „Looney Tunes"-Handy-Taschen** gibt es zu gewinnen! Wie Ihr bei der Verlosung mitmachen könnt, erfahrt Ihr genau auf der Jackpot-Seite 130.



PC-Zubehör, Oldie-Konsolen, originalverpackte Spiele: Online-Versteigerungen bieten viele Hits. Am Beispiel *www.ebay.de* zeigen wir, wie man Schnäppchen abklopft und clever einkassiert.

Lara verzweifelt gesucht? Online-Auktionshäuser wie eBay sind ein Paradies für Spieler

Online-Auktionen:

Gesucht, gefunden – gekauft!

Online-Versteigerungen sind für preisbewusste Spieler der Hammer: Von der Lara-Edelstatue über DVD-ROMs bis zum Telespiel-Sammlerstück steht auf Internet-Auktionsplattformen wie eBay & Co. absolut alles zum Verkauf.

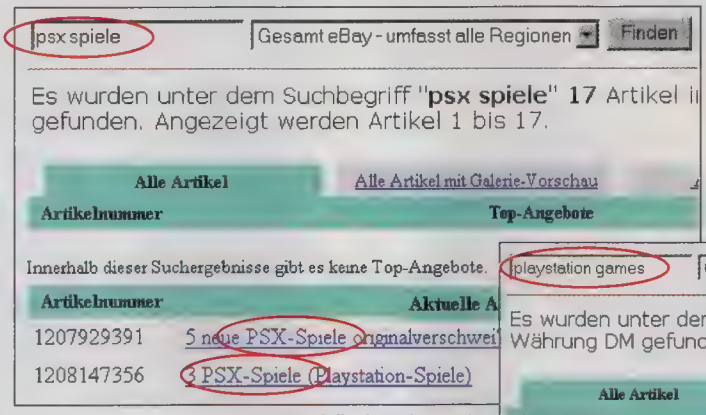
Wer schnell ist und kühl kalkuliert, kauft dabei oft besser als im Laden oder Versandhandel. Zudem ist anders als bei vielen Anzeigenblättern das Angebot nicht regional begrenzt, vielmehr surft man durch Second-Hand-Vorräte von Hamburg bis Wien.

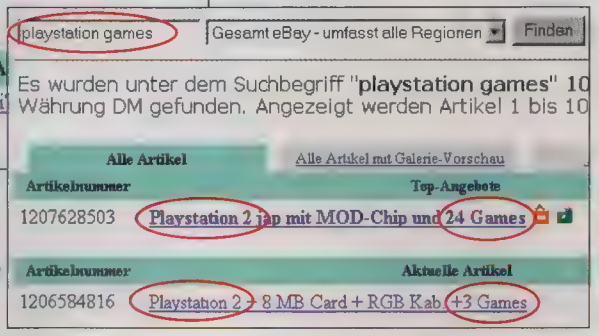
Alle Online-Auktionshäuser funktionieren nach dem selben Prinzip: Wer sich registriert, nimmt kostenlos an beliebig vielen Auktionen teil und kann Hilfs- und Übersichtsfunktionen nutzen. Durch das spannende Angebot stöbern dürfen alle. Um mitzuhandeln, muss man streng genommen 18 Jahre alt sein – da ist eventuell Schützenhilfe von außen gefragt.

Erfolgreiche Käufer werden nur einmal zur Kasse gebeten, und zwar vom Verkäufer. Daran verdient eBay: Wer diesen Marktplatz nützt, um Ware zu verscherbeln, trägt im Verkaufsfall die Auktionsgebühren: 4% des Höchstgebots. Für Beträge über 100 Mark erhebt eBay zusätzlich eine 3%-Gebühr. Um einen Artikel extra hervorzuheben, zahlen Verkäufer einen Aufpreis – „Top-Angebote" haben also noch nichts mit Qualität zu tun.

Profi-Tipp 1 Sucht schlau

Um sich Überblick über das Angebot zu verschaffen, genügt es, wenn Du Dich durch die Kategorien klickst, zum Beispiel Computerspiele, Dreamcast, Rollenspiele. Für bestimmte Wünsche benutzt man die Suchmaschine.





„PSX-Spiele" oder „Playstation Games"? Verschiedene inhaltsgleiche Sucheingaben fördern unterschiedliche Angebote zu Tage. Hier heißt es ausprobieren!

Profi-Tipp 2 Schaut genau

Ein hohes Stern-Rating ( ) zeichnet erfahrene, verlässliche Käufer und Verkäufer aus. Man kann davon ausgehen, dass sie exakt das verkaufen, was in der Beschreibung steht. Doch grundsätzlich gilt: Lies den Text genau, denn ein einziges Wort (wie „ohne" oder „nicht") macht oft den großen Unterschied.

Bei elektronischen Artikeln sind die Formulierungen „100%-tig OK" oder „Funktion geprüft" entscheidend. Fehlen diese Anmerkungen, sind Defekte nicht ausgeschlossen.

Prüfe auch, ob im Angebot alles drin ist. Ohne Netzgerät, AV-Kabel und Controller nützt die tollste Konsole nichts.

Profi-Tipp 3

Macht Euch ein Bild

Auf Produkte über 100 Mark sollte man nur bieten, wenn ein Foto den Zustand zeigt – eine reine Textbeschreibung verschweigt meist Kratzer und andere Gebrauchsspuren. Umgekehrt gilt das auch für den Verkäufer: Mit einem aussagekräftigen Digi-Foto erwirbt man Vertrauen. Außerdem kann man sich so lange Erklärungen sparen.

Playstation(umgeb.)+9 Spiele+2Contr.+2 Memory
Artikelnummer 1207842888
Computer & Computerspiele Spiele Playstation Sony Konsolen

Aktuelles Gebot	325,00 DM	Erstes Gebot	1,00 DM
Menge	1	Anzahl der Gebote	21 (Gebotsübersicht) | (mit E-Mail-Adressen)
Verbleibende Zeit	5 Tag (e), 6 Stunden +	Ort	Kassel
		Land	Deutschland
Start	14.01.01 16:23:38 MEZ	(diese Auktion per E-Mail an einen Freund senden)	
Auktionsende	17.01.01 16:23:38 MEZ	Geschenkhinweis anfordern	
Verkäufer (Bewertung)	frexxxx (119)		

Bemerkungen im Bewertungs-Profil des Verkäufers anzeigen | Andere Auktionen des Verkäufers | Frage an Verkäufer stellen

Beschreibung

Verkaufe eine umgebaute Playstation (für Backups und andere Ländercodes) mit 2 Controllern, 2 Memory Cards (1 * 1 MB und 1 * 8 MB Karte). Dazu mit 9 original Spielen (Sled Storm, Alien Trilogy, Formel 1, Re-Volt, Constructor, Player Manager 99, The Note, Slam Jam 96, Total NBA 96). Die Playstation wird natürlich mit Handbuch, Stromkabel, Scartkabel etc geliefert. Alles in Top - Zustand und kaum gebraucht Also steigert mit, es lohnt sich. Dazu fängt diese Auktion bei 1 DM an !!!

Das PS-Bundle ist im Angebot vorbildlich beschrieben. Alle Spiele sind genannt, und sogar die Art der Memcards wird exakt erklärt

Profi-Tipp 4

Sucht Kontakt

Wer sich trotz Beschreibung und Foto nicht sicher ist, ob alle Kabel dabei sind oder ob es sich bei den Spielen um Originale handelt, schickt dem Verkäufer eine Mail. Kommt keine Antwort, vergisst man den Artikel besser. Generell ist ein E-Mail-Kontakt VORM Auktionseinstieg die optimale Möglichkeit, den Verkäufer abzuklopfen. Schließlich geht's um Geld.

E-Mail an den Verkäufer: *echel*

```
Hallo "Echel",

zwei Fragen bzgl. Deiner ebay-Auktion: Verkaufst
Du Deine drei PC-Spielen mit kompletten
Anleitungen und Originalverpackungen? Oder nur
die blanken CDs?

Ich würde mich freuen bald von Dir zu hören.

Mfg,
Bert Screenfun
```

Eine E-Mail-Anfrage spart Frust. Benützt man eigene Mailsoftware, nennt man die Auktionsnummer im „Betreff"-Feld

Profi-Tipp 5

Checkt die Gesamtkosten

Beschreibung

kaum gespielt + Spielanleitung (Käufer trägt E-bay Gebühr

Achtung! Hier warten versteckte Kosten auf den Käufer

marcer (55) mich
Bemerkungen im Bewertungs-Profil des Verkäufers anzeigen |

sep (7)
Per Überweisung
Käufer trägt die tatsächlich anfallenden Transportkosten, Vers

Zahlen durch Überweisung setzt Vertrauen voraus, ist aber der billigste und angenehmste Weg zum Ziel

Im Gegensatz zum Kauf im Laden fällt bei eBay Porto an. Meist zahlt es aber nicht der Anbieter, sondern der Käufer. Je nach Größe fallen – etwa bei sperriger Hardware – 20 bis 100 Mark an.

Manchmal werden dem Meistbietenden auch die Auktionsgebühren aufgebrummt – such in der Artikelbeschreibung nach einem entsprechenden Hinweis. Faustregel: Bei günstigen Produkten fällt das Porto stark ins Gewicht (vorher abklären!), bei teuren Gegenständen werden anfallende eBay-Gebühren brisant.

Achte auch auf den Versandort: Kommt die Ware aus dem Ausland, ist mit zusätzlichen Transport- und Geldtransferkosten zu rechnen. Wohnt der Verkäufer dagegen in der Gegend, holt man sperrige Artikel einfach direkt ab.

Profi-Tipp 6

Bietet erst im Finish

Wer einen Wunschartikel aufstöbert, der bereits eifrig beboten wird, hält sich am besten zurück und merkt sich den Gegenstand erst einmal über „Artikel beobachten".

Nicht Tage zuvor, sondern erst im letzten Moment, zehn Minuten vor Ende der Auktion loggt man sich ein, checkt das aktuelle Preis-Leistungs-Verhältnis und bietet mit. Oft kommt es zu Duellen mit ein, zwei anderen Interessenten – nütze automatische Eingabefunktionen, um in diesem Finale wertvolle Sekunden sparen.

Daikatana, neu, ab 1 DM!!
Artikelnummer 1206352015

Aktuelles Gebot	21,00 DM	Erstes Gebot	1,00 D
Menge	1	Anzahl der Gebote	8 (Gebo
Verbleibende Zeit	1 Minuten, 23 Sekunden	Ort	Wism
		Land/ Region	Deuts
Start	07.01.01 18:04:40 MEZ	(diese Auktion per E-M	
Auktionsende	17.01.01 18:04:40 MEZ	diesen Artikel beobac	
Verkäufer (Bewertung)	keyde (657) mich		

Bemerkungen im Bewertungs-Profil des Verkäufers anzeigen | Andere

Höchstbieter	viktor (0)
Zahlung	Euroscheck, Überweisung
Versand	Käufer trägt die tatsächlich anfallenden Transportkosten, Versand nu

Beschreibung

Originalgame in der eingeschweißten Verpackung, Porto 5 DM, komplett deutsch

Bieten

Daikatana, neu, ab 1 DM!!
Artikelnummer 1206352015

Aktuelles Gebot:	21,00 DM
Erhöhungsschritt:	1,00 DM
Ihr Maximalgebot:	22

(Mindestgebot: 22,00 DM)

Fünf vor Zwölf: Statt die Preise lang vor Auktionsende hoch zu treiben, bieten Profis erst ganz zum Schluss

Profi-Tipp 7

Markiert Euer Terrain

Die Ausnahme zum Tipp 6: Wenn ein Wunschartikel, den man im Blick hat, überhaupt noch kein Gebot besitzt, besteht ein Risiko: nämlich, dass er noch vor Auktionsende „unter der Hand" (siehe Tipp 8) verkauft wird – denn Auktionen ohne Gebot dürfen vom Verkäufer einfach abgebrochen werden.

Um zu verhindern, dass ein begehrter Gegenstand vorzeitig aus dem Angebot verschwindet, sollte man zumindest einmal früh bieten – dann wartet der Verkäufer bis zum Ende, selbst wenn er per E-Mail ein Übernahme-Angebot erhält.

Profi-Tipp 8

Nehmt Artikel ohne Gebot

Um „unter der Hand" ein Schnäppchen zu machen, gibt's zwei Möglichkeiten: Bleibt ein interessanter Artikel tagelang ohne Gebot im Web, kann man dem Verkäufer per E-Mail ein Angebot machen. Eventuell akzeptiert er und bricht seine glücklose Aktion ab.

Noch sicherer ist das Schnäppchen, wenn die Auktion ohne Gebot ausläuft: 30 Mark + Porto für „FIFA 2000" waren der eBay-Kundschaft zu teuer? Dann bietet man 25 Mark inklusive Porto – durch die erfolglose Auktion hat der Verkäufer seine Preisvorstellung meist gesenkt.

TiPPS

Andere Auktionshäuser für Spielefans

Die acht Profi-Tipps sind bewusst auf eBay zugeschnitten, auch wenn sie bei allen Online-Versteigerungen nützen.

Die rund 20 anderen Auktionshäuser im Web sind ausnahmslos Nachahmungen des eBay-Schemas – ähnlich bei der Gebührenstruktur und Darstellung, aber bestürzend schlecht besucht und ausgestattet: Bei **zuschlag-24.de** und **auxion.de** gibt's für Spieler fast nichts zu holen. Bei **ricardo.de** klickt man sich durch ellenlange Spielelisten mit Neupreisen und null Geboten – trostlos und für Videospieler öde.

Auf **yahoo.de** (http://de.auctions.yahoo.com/de/) und bei **eHammer.de** ist das PC- und Videospielangebot ebenfalls vergleichsweise mickrig – den Besuch kann man Spielefreunden nicht empfehlen.

Text: Winnie Forster · Foto: Christian Vogel (1)

Bau Deine Homepage

Teil 1: Startklar für die Startseite: Bauen mit Text und Bildkästen

Teil 2: Das große Klicken: Links und Downloads einfügen

Teil 3: Die Homepage mit Counter und Gästebuch ins Web stellen

Auf die Homepage – fertig – los! In wenigen Steps beamst Du sie samt Counter und Gästebuch ins Netz.

Im Internet kann jeder Deine Homepage sehen

Deine Homepage ist fast fertig. Jetzt wird es Zeit, dass man sie auch im Internet sehen kann. Dafür besorgst Du kostenlosen Speicherplatz im Web (Webspace) und eine zugehörige Adresse. Anschließend kannst Du Deine Seiten aufmotzen: ein Counter zählt, wie viele Leute schon hereingesurft sind. Und in einem Gästebuch haben die Besucher Gelegenheit, Kommentare zu hinterlassen.

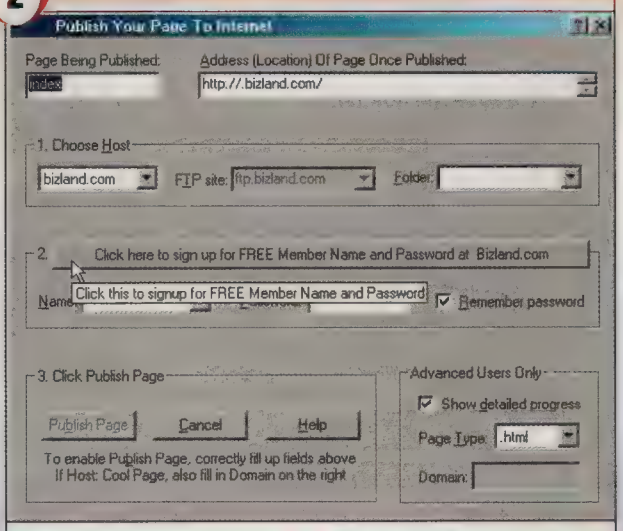
All das geht mit wenigen Schritten. Das kostenlose Programm Coolpage (*www.coolpage.com*) sorgt dafür, dass diese Funktionen schnell und easy erledigt sind.

Bereit für den Upload: Lade Deine Seiten hoch!

1

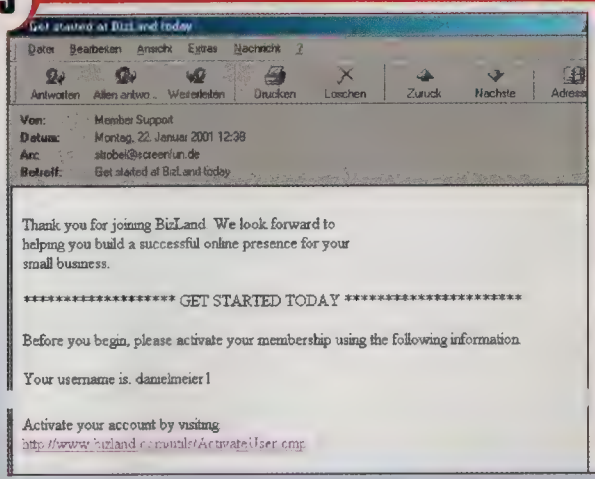
Starte das Programm Coolpage. Öffne mit „File – open" die Index-Seite Deiner Homepage. Um den Upload ins Internet einzuleiten, klickst Du in der linken Menüleiste auf den Button „Publish web page". Das Programm bietet Dir als Nächstes an, kostenlosen Webspace einzurichten.

2



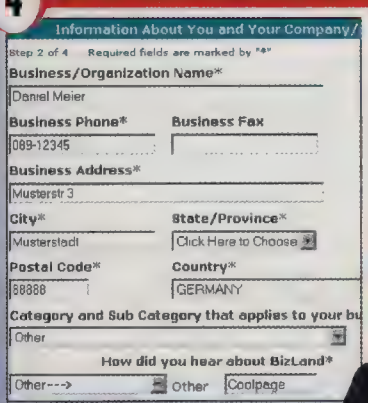
Klicke auf „Click here to sign up for FREE..." und Du landest automatisch auf der Website *www.bizland.com*. Hier gibt es 35 MB kostenlosen Homepage-Platz. Zur Registrierung füllst Du dort drei Formulare aus. Mit „activate Page" schließt Du den Vorgang ab.

3

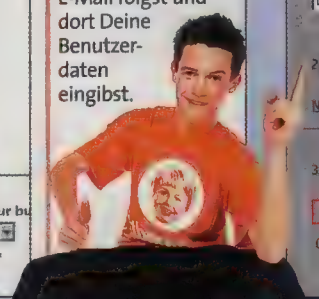


Zur Bestätigung der Anmeldung erhältst Du eine E-Mail mit den entsprechenden Zugangsdaten. Die Adresse Deiner Homepage ist nach folgendem Muster aufgebaut: *http://deinname.bizland.com*. Die Adresse unserer Beispielseite heißt *http://danielmeier.bizland.com*

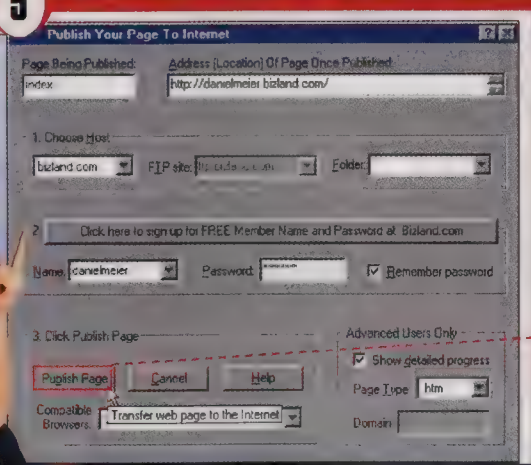
4



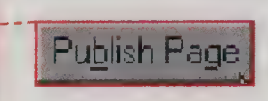
Aktiviere Deine Homepage, indem Du dem Link in der E-Mail folgst und dort Deine Benutzerdaten eingibst.



5

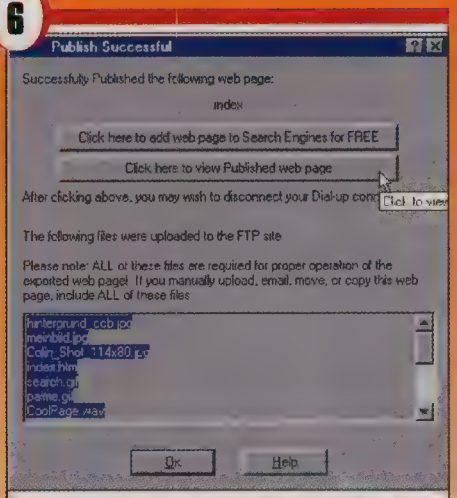


Kehre zum Programm Coolpage zurück. Trag im Fenster „Publish Your Page To Internet" Benutzernamen und Passwort für den Bizland-Zugang ein und klicke auf „Publish Page". Deine Seite wird nun komplett mit allen Bildern auf den neu eingerichteten Homepage-Platz hochgeladen.



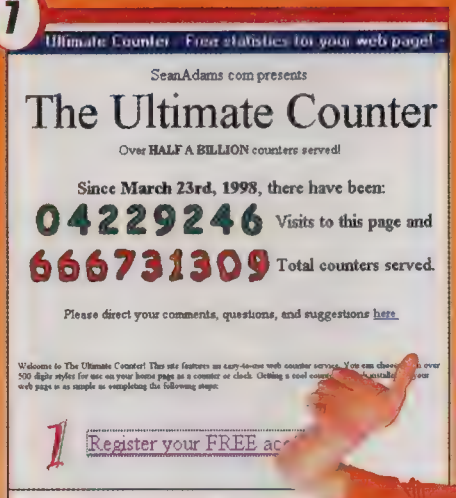
Text: Christiane Strobel · Fotos: Christian Vogel (4)

6



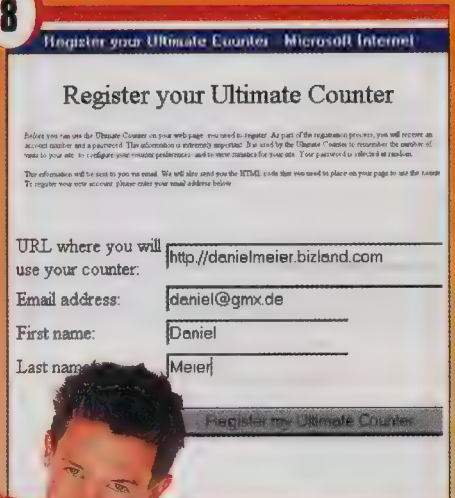
Zur Bestätigung zeigt Coolpage alle Dateien an, die übertragen wurden. Um die Seite erstmals im Internet anzusehen, klickst Du auf „Click here to view Published web page".

7



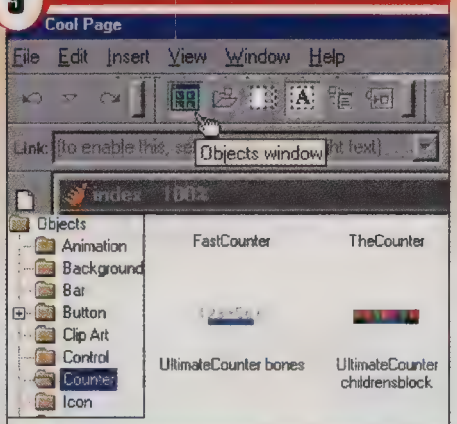
Jetzt kannst Du in Deine Homepage noch einen Counter und ein Gästebuch einfügen. Eine gute Partnerseite von Coolpage für kostenlose Counter ist *www.ultimatecounter.com* Surfe dorthin und klick auf „Register your FREE account", um Dich anzumelden.

8



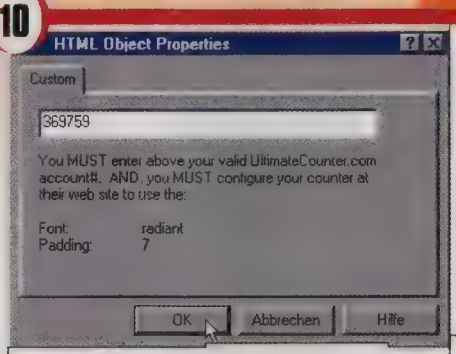
Füll das Formular aus. Bei „URL where you will use your counter" gibst Du die Adresse Deiner Homepage an. Deine Counter-Zugangsdaten werden Dir per E-Mail geschickt.

9

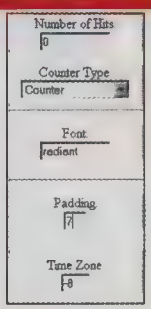


In Coolpage machst Du mit dem Button „View Object Window" ein Fenster mit Bauteilen sichtbar. Im Register „Counter" steht eine Reihe verschiedener Counter zur Auswahl.

10

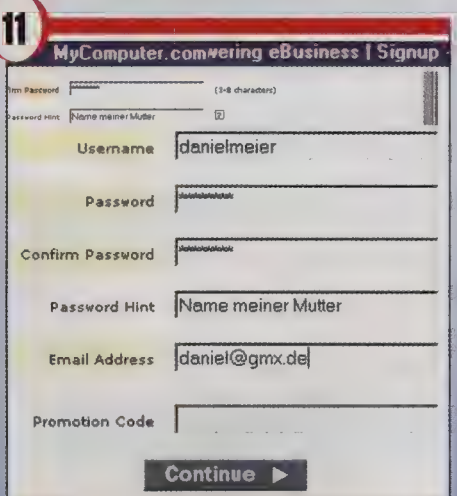


Wähl einen Counter aus (in unserem Beispiel „radiant counter") und zieh ihn mit der Maus auf Deine Homepage. Es erscheint ein Fenster, in das Du die soeben erhaltene Kundennummer für Ultimate Counter eintragen musst.



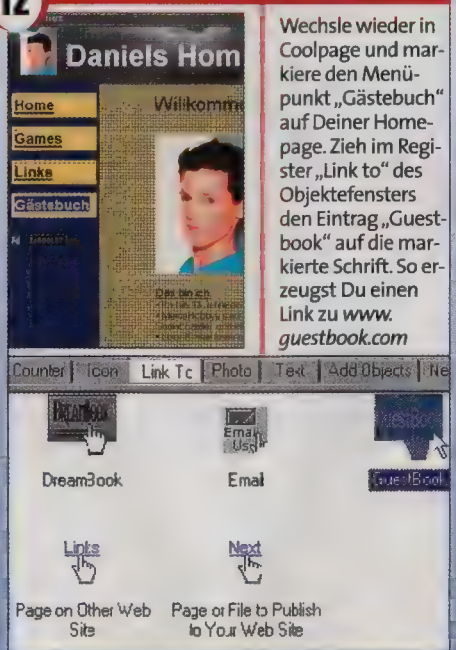
Anschließend folgst Du dem Link in Deiner E-Mail zur Ultimate-Counter-Website und änderst die Einstellungen für den Counter Deiner Wahl wie beim Counter angegeben. Für „radiant counter" zum Beispiel „Font: radiant" und „Padding: 7".

11



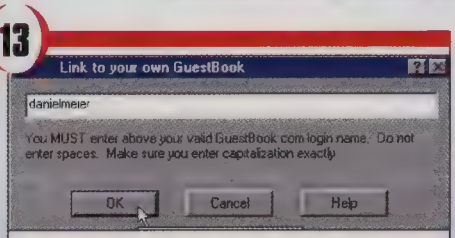
Ein kostenloses Gästebuch bekommst Du auf der Seite *www.guestbook.com*. Klick auf „Sign up" und wähle im folgenden Formular die Option „Guestbook Lite – Free". Anschließend musst Du die Adresse Deiner Homepage eingeben, auf die das Gästebuch gebaut werden soll.

12



Wechsle wieder in Coolpage und markiere den Menüpunkt „Gästebuch" auf Deiner Homepage. Zieh im Register „Link to" des Objektefensters den Eintrag „Guestbook" auf die markierte Schrift. So erzeugst Du einen Link zu *www.guestbook.com*

13



Gib Deinen Benutzernamen für Guestbook.com ein, um das Gästebuch zu aktivieren.

14

Verlinke Gästebuch und Counter auch auf den anderen Seiten Deiner Homepage und lade sie erneut auf den Bizland-Server. Fertig!

Teile verpasst?

Fehlen Dir Teile aus dem Homepage-Kurs? Sende einen mit 3 Mark frankierten Rückumschlag an BRAVO SCREENFUN, Stichwort: Bestellwunsch, Charles-de-Gaulle Str. 8, 81737 München

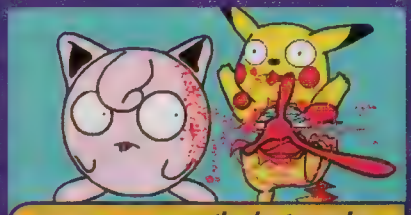
Internet-Charts

Eure Lieblings-Witzeseiten

Ihr habt gewählt: Das sind Eure beliebtesten Fun- und Witzeseiten. Vielen Dank für die zahlreichen Einsendungen. Ab sofort suchen wir die Top 5 **Funsport-Sites**. Mailt uns Euren Favoriten mit Eurer vollen Adresse an *webcharts@screenfun.de* – was es zu gewinnen gibt, steht im Aktionsstern.

1 www.autsch.de
Lachen, bis der Arzt kommt, mit dem Terror-Telefon und Bildwitzen

2 www.witz.de
Die Sammlung mit lustigen Videos sorgt für Bauchmuskeltraining



3 www.mustbedestroyed.com
Ihr habt es so gewollt: die Pokémon-Quäler-Site belegt klar Platz 3

4 www.tvtotal.de
Online-Spiele und Video-Highlights gibt's auf der Site zum Fernsehspaß

5 www.funnypage.de
Die volle Blödelpackung: Bilder, Sounds, Witze und Videos

Text: Christiane Strobel

GIRLSCAMP

AKTION!
Unter allen Einsendern für die Internet-Charts verlosen wir je **9 Einkaufsgutscheine über 20 Mark und T-Shirts**. Wie man mitmacht, steht auf der Jackpot-Seite 130.

Nach der Sendung kannst Du mit den zehn Girls chatten. Außerdem führt jede ein Online-Tagebuch

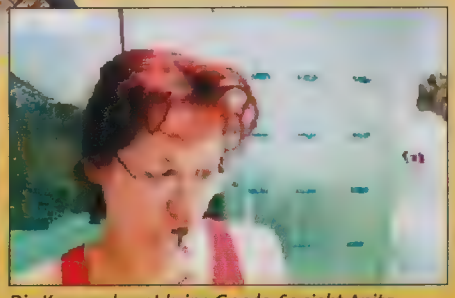
Kena und Barbara moderieren die Sendung: montags und freitags 20.15 Uhr auf SAT 1

Zehn hübsche Mädels unter Dauerbeschau

Mit geballten Baggerkünsten setzt der „Boy of the Week" seinen Charme ein. Wird es ihm gelingen, eines der zehn Mädels zum Auszug aus der Luxusvilla zu bewegen? „Love-out" heißt dieser Abgang in der neuen Reality-Show „Girlscamp". Wer gegen alle wöchentlichen Boys standhaft bleibt und auch bei den Zuschauern beliebt ist, gewinnt. Deine eigene Favoritin kannst Du auf der Seite *www.girlscamp.tv* wählen.

Dort gibt es auch sieben Webcams, die nonstop senden. Ihre Position wechselt je nach Zuschauer-Wunsch. Außerdem fotografieren sich die Girls auch gegenseitig und stellen die Bilder sowie Tagebucheinträge ins Netz.

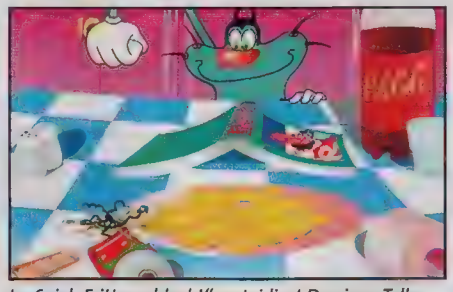
Luxus statt Back to Basic: Die Mädels leben in einer Villa mit Pool auf der Kanaren-Insel El Hierro



Die Kamera kennt keine Gnade: So sieht Anita (im Bild oben im roten Bikini) ungestylt im Bad aus

Comic-Games

Lustige Spiele für zwischendurch



Im Spiel „Frittenschlacht" verteidigst Du einen Teller Pommes gegen freche Kakerlaken. Zerquetsche sie!

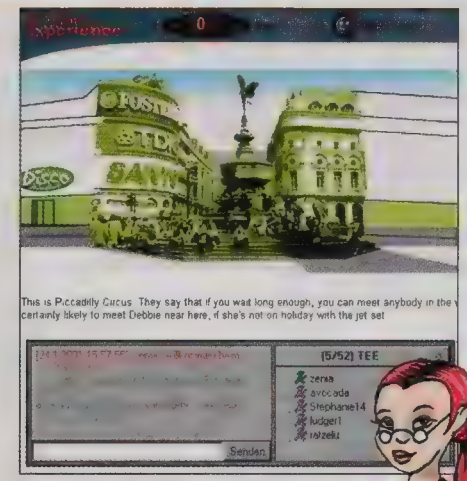
Kater Oggy aus der Serie „Oggy und die Kakerlaken" (montags bis freitags 17:25 auf SuperRTL) kämpft auch im Internet gegen das Ungeziefer. Drei Spiele sorgen für Comic-Action. Sie laufen nach einem ähnlichen Prinzip: Triff und zerquetsche Kakerlaken, bevor sie Unsinn anrichten.
www.superrtl.de/oggy

Fan-Zubehör

Online -Shop für Simpsons & Co.

Die Gelbköpfe als Rucksack oder Boxershorts mit „Star Wars"-Aufdruck: ausgefallene Geschenkideen für Fans

Von der Unterwäsche bis zur Kaffeetasse: hier findest Du das volle Programm an Fanartikeln zu „Simpsons", „South Park", „Star Wars", „Looney Tunes" und „Pokémon". Der Mindestbestellwert beträgt 15 Mark, Versandkosten 13,50 Mark. Bezahlt wird per Kreditkarte, Nachnahme oder Bankeinzug.
www.comicfriends.com



Gemeinsam geht's besser: Während des Spiels kannst Du mit anderen chatten

Wo ist Laura?

Detektivspiel: Auf heißer Spur durch Londons Straßen

Laura ist verschwunden. Seit einigen Tagen war die Schülerin nicht mehr in der Sprachenschule. Du machst Dich auf, sie zu finden. Dazu musst Du durch die Straßen von London stöbern und richtig kombinieren. Im Chat tauschst Du Dich mit Mitspielern aus. Das ganze Spiel läuft auf Englisch ab.

www.learnetix.de

Volles Programm

Geballte Stadtmagazin-Power

Deutschlands größter Veranstaltungskalender ist online. Sein Geheimnis: die gesammelten Event-Infos aus 65 deutschen Stadtmagazinen. Hier findest Du mit wenigen Klicks, was im Kino kommt, wo welche Band spielt und was für Partys steigen.

www.bewegungsmelder.de

Neben dem Programm zahlreicher Stadtmagazine gibt's auch Infos zu überregionalen Events

Give me a Kiss!

Promiküsse zu versteigern

Guy und Claus von der Band ohne Namen haben es getan: ihre Küsse auf Papier gedrückt. Die signierten Karten mit Lippenstift-Kussmund können auf *http://kiss.yahoo.de* ersteigert werden. Der Erlös kommt der Aidshilfe zugute. Neben den beiden Musikern haben sich zahlreiche andere Promis an der Kussaktion beteiligt. Darunter auch Blümchen, Die dritte Generation, Zlatko und Schauspieler Thomas Heinze.

http://kiss.yahoo.de

Kasten mit Utensilien für alle kusswilligen Promis: enthält Lippenstift, Karten, Haarspray und Filzschreiber

ANZEIGE

**[(ems/3,63 DM/Min)

Handy-Logos und Klingeltöne von:

Bekannt aus der TV Werbung!

WWW.HANDYSTOFF.DE™

Die schönsten Logos und aktuellsten Klingeltöne für Dein Handy!

Bestellhotline: 0190 - 842 025**

Anrufen (über Handy oder Festnetz), die Handynummer* und die Kenn-Nummer des gewählten Logos bzw. Tons eingeben! Ganz einfach!

Top Hits - Klingeltöne

13109 Brooklyn Bounce / Bass Beats Melody
13041 Soehne Mannheims / Geh Davon Aus
17016 Toploader / Dancing in the moonlight
10406 DrDre / Nuthin but a G thang
13046 Anastacia / Not that kind
13047 Toni Braxton / Spanish Guitar
17010 The Underdog Project / Summer Jam
13040 Modjo / Lady
13110 Destinys Child / Independent Woman
13148 Mauro Picotto / Proxismus
13122 PaulVanDyk / We are alive
13124 Witt / Bataillon D´amour
13125 Sasha / Owner of my heart
13126 Nelly / Country Grammar
13127 N Sync / This I promise you
13129 Wyclef Jean feat. Mary / 911
13130 Daft Punk / One more time
13135 Hyperchild / Wonderful Life
11165 Filmmusik / The Simpsons
13011 Papa Roach / Last Resort
13136 Leann Rimes / Can´t fight the ...
13120 Britney Spears / Stronger
13067 Backstreet Boys / Shape Of My Heart
13121 Die Aerzte / Manchmal Haben Frauen
13048 Vanessa Amorosi / Absolutely...
13097 Jeanette / Go Back
13057 Berger / Zeig mir dein Gesicht
13003 Das Bo / Türlich türlich
13005 Eminem / The way I am
17002 St. Raab / Hol mir mal ne Flasche Bier
10480 Filmmusik / Das Boot

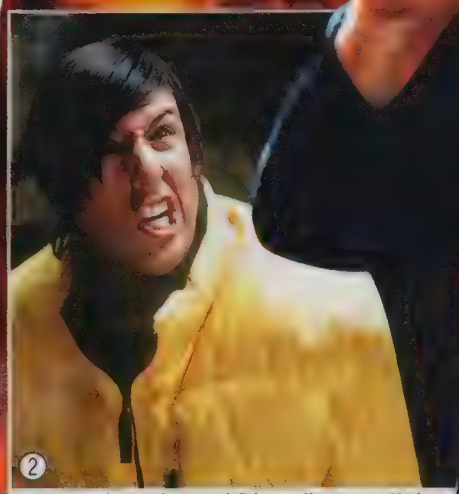
Der Empfang von Klingeltönen und Logos erfolgt per SMS kurz nach telefonischer Bestellung. Aktivieren Sie Logo oder Klingelton durch "Speichern". Sie können Logos mit dem Löschlogo entfernen. Das Löschlogo hat die Nummer: 99999. **Weitere Logos und Klingeltöne unter: Faxabruf: 0190 - 27 70 49** [(ems, DM 1.21/min., **oder im Internet: WWW.HANDYSTOFF.DE** *Was kann mein Handy: 1x Betreiberlogo:Nokia 3210, 5110, 5130, 6090, 6110, 6130, 6150, 7110, 8210, 8810, 8850, 9110 - 1x Klingelton: 3210, 6090, 6110, 6130, 6150, 8110i, 8810, - 5x Klingeltöne: 7110, 8210, 8850, 9000i, 9110. Achtung: Sagem Handys ab Modell 930 und nur Klingeltöne!

Little

Für einen Teufel ist Little Nicky (Adam Sandler) viel zu nett. Doch wenn's um den Erhalt der eigenen Spezies geht, lässt auch er die Funken fliegen. Witzig!

Kein billiger Buden zauber: Nicky (Adam Sandler) kann echt Feuer speien, denn er ist Satan Junior!

1 *The Devil is not amused. Nach 10.000 Jahren Amtszeit will sich Papa Beelzebub endlich zur Ruhe setzen. Doch seine drei Söhne sind alles...*



2 *...andere als würdige Nachfolger. Allen voran Little Nicky, der viel zu schüchtern ist fürs Höllenfeuer*

5 *...ihm dabei behilflich. Doch so richtig Lust auf irdische Genüsse bekommt Satan Junior erst, als er Valerie (l.) kennen lernt*

6 *Wie, der Hund kann sprechen?! Peeper (Jon Lovitz) ist ziemlich erstaunt über die Fähigkeiten seines neuen Untermieters*

Teuflischer Filmspaß

...ge Priester wackelnde ...nge – keine Figur ist derzeit im Kino so gefragt wie der Teufel.

Fans des Hörnchenträgers gibt's rechts eine Auswahl an höllischem Heimkino-Vergnügen, darunter auch echte Schocker. Passt gut auf Eure Seelen auf...

Jahren von Luzifers

Echt unheimlich.

ewiger Jugend.

Satanisten. Schräg.

Regisseur Sam Raimi schickt seinen Helden Ash ins Mittelalter. Superlustige Horror-Show.

Krass: Al Pacino (r.) als „Anwalt" des Teufels. Gegner Keanu Reeves macht ihm die Hölle heiß.

AKTION!

Mögt Ihr's bissig? Wir verlosen 10 Bulldogge-Beefy-Figuren. Wie Ihr bei der Verlosung mitmachen könnt, erfahrt Ihr auf der Jackpot-Seite 130.

Nicky

Little Nicky (Adam Sandler)
Völlig falsch gepolt: Satan Junior ist ein netter Höllenbewohner

Der Teufel (Harvey Keitel)
Satan Senior regiert seit 10.000 Jahren. Zeit für einen Nachfolger

Adrian (Rhys Ifans)
Nickys Bruder will Herrscher der Hölle werden. Dad ist dagegen

Cassius (Tommy Lister jr.)
Brüderchen Nr. 2 ist ebenfalls ganz heiß auf des Teufels Thron

Valerie (Patricia Arquette)
Die süße Blondine schleust Nicky durchs sündige New York

Blinder Priester (Quentin Tarantino)
Bei so viel Gotteslästerung verdreht's dem Pfaffen die Augen

3 *Oh nein, bitte keine Brüste auf 'm Kopf! Das kommt davon, wenn man den Teufel ärgert*

4 *Das Zeug ist essbar? Nicky muss auf die Erde, um seine abgehauenen Brüder zu suchen. Bulldogge Beefy ist...*

7 *Dem gutmütigen Nicky bleibt auch nichts erspart: Ein blinder Priester (l.) malträtiert den Höllensohn mit einem Kruzifix*

8 *Um seine Flucht zu vereinfachen, zerfällt der tumbe Teufel in tausend kleine Ameisen. Jetzt wird's aber Zeit, den Rest der...*

9 *...Familie aufzutreiben – ansonsten friert die Hölle ein! Dabei stellen Nicky und zwei Metal-Freaks New York auf den Kopf*

Von ihrem Vater, dem Teufel (Harvey Keitel) persönlich, werden sie nicht als Herrscher der Hölle akzeptiert – darum verduften Adrian (Rhys Ifans, der schrille Wohngenosse aus „Notting Hill") und Cassius (Tommy Lister jr.) ins Sündenbabel New York. Vorher aber frieren die boshaften Jungs noch das Höllentor ein. Papa Beelzebub bleibt nichts anderes übrig, als seinen verklemmten Lieblingsspross Nicky loszuschicken. Bei dem Versuch, das Treiben der beiden Satansbraten zu beenden, landet der Tollpatsch in Teufels Küche...

Nach betont ernsthaften Okkultschockern wie „Lost Souls" oder „Die Prophezeiung" darf ein Höllensohn endlich auch mal witzig sein. Er ist mit Top-Komiker Adam Sandler („Big Daddy") als Nicky klasse besetzt. Die paar Fratzen und Faxen zu viel – was soll's. **Sandler geht teuflisch trottelig ans Werk, wenn die Kräfte des Bösen in New York eine Höllenshow abziehen.**

Doch der Big Apple erweist sich als hartes Pflaster für einen, dessen Gesicht verzerrt und dessen Sprachfehler infernalisch ist. Beides verdankt Nicky seinem Bruder Adrian, der ihn mal mit einer Schaufel bearbeitet hat. Aber er kann sich erfolgreich an die Hufe seiner teuflischen Brüder heften – mit Hilfe von Valerie (Patricia Arquette ging schon in „Stigmata" durch die Hölle), zwei zugedröhnten Schwermetallern und Beefy, einer plaudernden Bulldogge (grandios animiert vom „Schweinchen Babe"-Effekte-Team).

Luzifer ist derzeit schwer in Mode und in welcher Verkleidung er auch dahergehumpelt kommt – so spaßig wie Little Nicky wird er die Erde wohl eher selten heimsuchen.

Action 3 | Humor 1 | Trashfaktor 2

Little Nicky
Komödie/USA

Start: 22.2. | ab 12 Jahre beantr.

www.littlenicky.com

Darsteller: Adam Sandler, Patricia Arquette, Harvey Keitel, Rhys Ifans, Tommy Lister jr.

Satansspross Nicky muss die Hölle retten – ein sündhaft schräges Vergnügen

2

Text: Rainer Fellmann · Fotos: Cinetext (4)

POWERGAMER

THE FUTURE IS YOU → on tv

GIGA GAMES

Die erste tägliche Livesendung über
Computer- und Videospiele
auf Deinem Fernseher und im Internet.

NBC EUROPE

22:00 Uhr

MONTAG - FREITAG

GIGA.DE

One Punch Mickey (Brad Pitt) hat bei diesem Fight 'ne allzu dicke Lippe riskiert

Der korrupte Boxpromoter Brick Top (Alan Ford) weiß schon vor dem Kampf, wer am Ende auf die Bretter geht

SNATCH

Schweine & Diamanten

Hitzige, knallharte Gangsterstorys sind sein Metier: Englands Regiestar Guy Ritchie lässt Brad Pitt erneut fighten. Ring frei!

1

Bei Diamanten hört der Spaß echt auf! Das schießwütige Trio aus London ist scharf auf...

2

...einen geklauten Stein. Doch auch der russische Gangster Boris the Blade will den...

3

...Klunker in seinen Besitz bringen. Avi (l.) aus New York ist ebenfalls sehr interessiert

4

Brick Top (mit Brille) steht mehr auf Schweine als auf Diamanten. Aber vor allem liebt er...

5

...geschmierte Preisboxer. Dummerweise ist One Punch Mickey kein Verliertyp...

Prügelknabe Mickey knockt seine Gegner mit einem Schlag aus

Guy Ritchies Gangsterkomödie „Bube Dame, König, Gras" war vor drei Jahren eines der schärfsten Regiedebüts seit langem. Nachdem sich Tom Cruise für den Briten ins Zeug gelegt hatte, wirbt nun Brad Pitt in einer grandios gespielten Gastrolle für den nicht minder hitzigen Nachfolger „Snatch – Schweine und Diamanten".

Ähnlich irre wie der Filmtitel ist auch die Handlung: Als Frankie (Benicio Del Toro) mit seiner jüngsten Beute, einem riesigen Diamanten, in London Zwischenstopp einlegt, entbrennt ein gnadenloser Unterweltkrieg um den Edelstein. Währenddessen schlagen sich zwei unerfahrene Boxpromoter mit dem korrupten Branchenriesen Brick Top (gruseliger Brocken: Alan Ford) herum. Zu blöd nur, dass ihr geschmierter Preisboxer bereits vor dem Kampf vom irischen Zigeuner One Punch Mickey (Brad Pitt als nuschelnder Schläger) ausgeknockt wird. Und dann wären da noch zwei menschenfressende Borstenviecher...

Regisseur Ritchie beweist seine Schlagkraft erneut mit aberwitziger Action und schrulligen Figuren. Denn nur die Harten stehen im Garten!

Den Koffer geb' ich nie mehr her. Was Avi da wohl drin hat?!

INFO

Wer ist Guy Ritchie?

Spätestens seit seiner Hochzeit mit Pop-Diva Madonna dürfte den Regisseur (l.) wohl die halbe Welt kennen. Dabei hat der schlagfertige Brite einen Promibonus gar nicht nötig. Sein Debütfilm „Bube, Dame, König, Gras" schlug 1998 ein wie ein Blumentopf – und öffnete dem Nobody auch in Hollywood alle Türen. Sein nächstes Projekt heißt „The Mole". Mit Madonna in der Hauptrolle.

Action 1 | Spannung 2 | Humor 2

Snatch – Schweine und Diamanten

Gangsterkomödie/USA

Start: 22.3. | ab 16 Jahre

www.snatch-der-film.de

Darsteller: Brad Pitt, Benicio Del Toro, Dennis Farina, Vinnie Jones, Rade Serbedzija

Ein riesiger Edelstein hält Londons Unterwelt in Atem. Extrem schriller Gangsterspaß

2

Die wichtigsten Filme des Monats

Ein Königreich für ein Lama

König Kuscos Leben ist eine einzige Party. Doch dann wird aus dem Herrscher ein Lama. Verhextes Vergnügen!

Hinter Ismas falschem Lächeln verbirgt sich ein teuflischer Plan: Das Biest will den König vergiften

Adels-Assi Kronk plaudert ausgiebig mit seinem Gewissen: Soll er der fiesen Isma helfen oder nicht?

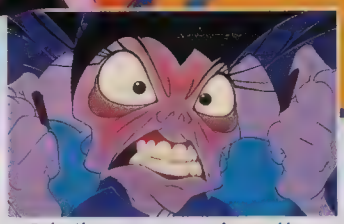
BRAVO SCREENFUN AKTION!

Bombastisches Pantoffelkino aus dem Wüstenreich könnt Ihr mit etwas Glück bald zu Hause genießen: Wir verlosen **3 x das Video „Dune – Der Wüstenplanet"**. Wie man mitmacht, steht auf der Jackpot-Seite 130.

Die Disney-Schmiede produziert seit Jahrzehnten Filme wie der Teufel. Und setzt dabei (fast) immer tricktechnisch neue Maßstäbe. Nur sind die Geschichten dabei immer häufiger unter die Räder geraten. „Ein Königreich für ein Lama" aber gehört zum Besten, was die berühmten Zeichentrickstudios seit langem produziert haben: Witzige Story, köstlich-skurrile Charaktere und detailversessene, knallbunte Animationen.

Worum geht's? König Kusco, ein eitler Blaublüter, terrorisiert den gesamten Hofstaat. Als er aber wagt, seine intrigante Beraterin Isma zu feuern, verhext die ihn in ein Lama. Nur Bauer Patcha steht dem pelzigen Zotteltier in dieser misslichen Lage zur Seite. Die Rückeroberung des königlichen Palastes erweist sich als Alptraum-Trip... Reingehen, Spaß haben!

Cool, eitel, egozentrisch: König Kusco schnippt mit dem Finger, und die...



...Palastbagage muss springen. Hexe Isma plant deshalb ein übles Attentat

Ein Lama, das sprechen kann? Bauer Patcha rettet den verhexten Herrscher

Action	Spannung	Humor
2	1	1

Ein Königreich für ein Lama
Zeichentrick/USA
Start: 15.3.
ab 6 Jahre beantr.
www.disney.de/DisneyKinofilme/lama

Böse Falle: König Kusco irrt als verzaubertes Lama durchs Land. Knallbunter Action-Spaß

1

KINO TOP 5

1. **Verschollen**
   MIT TOM HANKS
   Robinsonade: Geschäftsmann Tom Hanks strandet auf einsamer Insel.
2. **Vertical Limit**
   MIT CHRIS O'DONNELL
   Am K2 bricht die Hölle los. Atemberaubender Bergsteiger-Thriller.
3. **Teuflisch**
   MIT ELIZABETH HURLEY
   Der Beelzebub ist jetzt weiblich und sieht verdammt sexy aus...
4. **Pettersson und Findus**
   MIT EINEM SCHRULLIGEN DUO
   Netter Zeichentrickfilm über einen mürrischen Mann und seinen Kater.
5. **Meine Braut, ihr Vater und ich**
   MIT ROBERT DE NIRO
   Fettnäpfchen-Ulk mit Robert De Niro als nervigem Schwiegervater

Was Frauen wollen

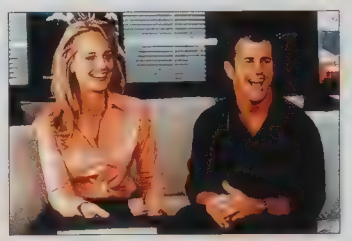
Vom Macho zum Frauenversteher. Mel Gibson kann's.

Der auf Actionrollen spezialisierte Hollywoodstar hat anscheinend keine Lust mehr auf Hau-drauf-Filme. Nach seinem Gastspiel als spleeniger Detective in Wim Wenders' eigenwilligem Film „The Million Dollar Hotel" macht er diesmal den Kasper in einer launigen Komödie. Und das echt gut.

Nach einem Stromschlag kann Werber Nick (Mel Gibson) die Gedanken der Frauen hören. Nach anfänglicher Panik beginnt der Macho, seine übernatürlichen Fähigkeiten zu genießen. Einer Cafébedienung (Marisa Tomei) verschafft er heißen Sex und seiner neuen Chefin Darcy (Helen Hunt) klaut er die besten Ideen. Doch dann kriegt Nick Gewissensbisse...

Am Anfang darf Gibson sich austoben, doch dann wird er von der Damenwelt zurechtgestutzt. Welch eine Idee: Ein Mann versteht die Frauen!

Trockenübungen: Macho Nick macht sich fit...



...für seine nächste Eroberung Darcy

Action	Spannung	Humor
1	2	2

Was Frauen wollen
Komödie/USA
Start: 15.2.
ab 12 Jahre beantr.
www.whatwomenwantmovie.com

Erst hart, dann zart: Mel Gibson entdeckt plötzlich seine feminine Seite. Echt starker Auftritt

2

Red Planet

Mit Spannung erwartete zweite Marsmission.

Mars macht mobil. Nicht der Schokoriegel, sondern der rote Planet galt vergangenes Jahr in Amerika als leckeres Kinofutter. Während Brian De Palmas „Mission To Mars" auf Platz eins der Kinocharts stürmte, musste sich Anthony Hoffmans actionbetonterer Spacetrip „Red Planet" mit einem Platz im Mittelfeld begnügen. Mission also missglückt?

Zunächst nicht, denn der Start zur ersten bemannten Marsmission im Jahr 2050 verläuft ohne Probleme. Das ändert sich aber schnell. Die Crew kämpft ums Überleben, darunter Techniker Gallagher (Val Kilmer) und Wissenschaftler Burchenal (Tom Sizemore).

Die Inszenierung der All-Odyssee ist so staubtrocken wie die Oberfläche des Zielobjekts. Technik-Freaks aber kommen voll auf ihre Kosten.

2050: Eine Reise zum Mars wird für eine...

...Astronauten-Crew zum Überlebenstrip

Action	Spannung	Anspruch
2	3	1

Red Planet
Sci-Fi/USA
Start: 1.3.
ab 16 Jahre beantr.
www.redplanetderfilm.de

Eine Bruchlandung auf dem Mars bringt Astronauten in Atemnot. Sci-Fi ohne Kick

3

Forrester – Gefunden!

William Forrester schießt mit Worten wie mit Pfeilen.

Schriftsteller William Forrester (Ex-Bond-Darsteller Sean Connery) ist ein exzentrischer Zeitgenosse, der zurückgezogen in der Bronx lebt. Erst durch einen Zusammenprall mit dem 16-jährigen Farbigen Jamal (Rob Brown) kriegt der Eremit wieder Kontakt zur Außenwelt. Was die zwei verbindet: Bücher. Als Forrester in den Notizheften des Jungen literarisches Talent erkennt, wird er zu seinem Förderer. Eine Privatschule ist allerdings

Besuch, nein danke: Wortakrobat Forrester...

...hält Jamal für einen dreisten Eindringling

mehr an Jamals Basketball-Qualitäten interessiert...

Kalt geduscht vom Flop seines Hitchcock-Klons „Psycho", zeigt Regisseur Gus van Sant („Good Will Hunting") alte Klasse. Newcomer Rob Brown nimmt es locker mit Sean Connery auf. Wär Literatur nur immer so spannend!

Action 3 | Spannung 2 | Anspruch 2

Forrester – Gefunden!
Drama/USA

Start: 22.2.
ab 12 Jahre beantr.

www.forrester-der-film-de

Homeboy trifft auf Schriftsteller. Resultat: ein wortgewaltiges Literaten-Duo. Echt stark.

2

Das Experiment

20 Männer spielen Häftling und Wärter. Knallhart.

Dieser eiskalte Psychothriller basiert auf einem Experiment, das wirklich stattgefunden hat. Anfang der 70er Jahre wurde an der amerikanischen Stanford-Universität ein Verhaltenstest mit 20 willkürlich ausgewählten Männern durchgeführt. Er mündete in eine Katastrophe.

Um das Verhalten von Menschen in Extremsituationen zu ergründen, sucht Professor Thon (Edgar Selge) Freiwillige. Taxifahrer Tarek (grandios: Moritz Bleibtreu), der die 4000 Mark

Häftling Tarek (l.) kriegt Ärger, weil er...

...aufmuckt. Freundin Maren ist besorgt

Honorar gut gebrauchen kann, ist dabei. Und mit ihm 19 weitere Männer. Für zwei Wochen müssen sie – von der Umwelt hermetisch abgeriegelt – wie im echten Gefängnis leben. Nach nur zwei Tagen wird aus dem Spiel blutiger Ernst... Dieser Film trifft mit voller Wucht in die Magengrube!

Action 2 | Spannung 1 | Anspruch 1

Das Experiment
Thriller/Deutschland

Start: 8.3.
ab 16 Jahre beantr.

www.dasexperiment.de

Bei einem Gefängnis-Experiment drehen 20 Durchschnittsbürger durch. Erschreckend

1

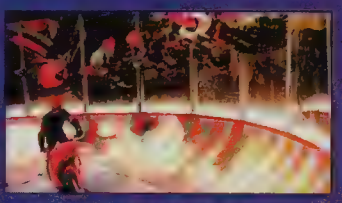
FILM-NEWS

Evolution

http://upcomingmovies.com/evolution.html

„Genießt die letzten Stunden auf Erden." Mit diesem Spruch wird der neue Film von „Akte X"-Star David Duchovny (r.) beworben. Falscher Alarm: „Evolution" soll eher witzig wie „Men In Black" sein.

Rollerball

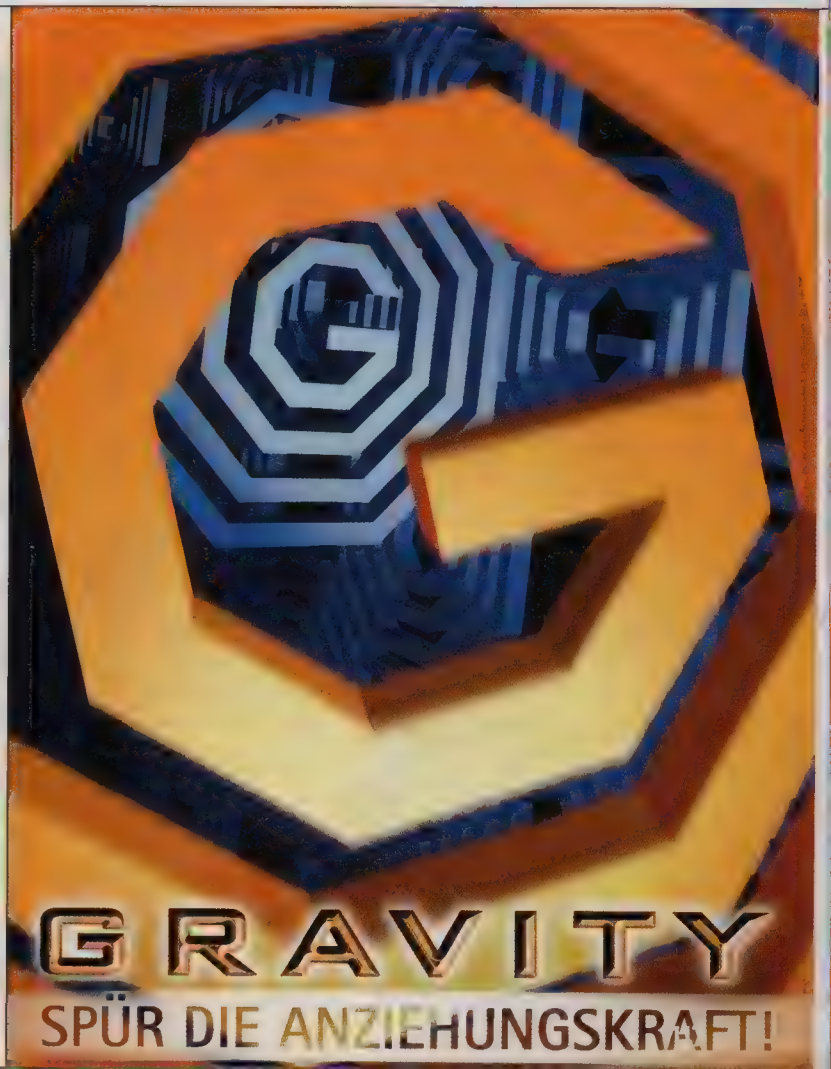


1974 war der Film „Rollerball" ein Schocker. Denn bei diesem Zukunftsspiel ist alles erlaubt – töten inklusive. Jetzt hat Regisseur John McTiernan („Stirb langsam") Teil zwei abgedreht.

Text: Rainer Fellmann · Fotos: Stills (1), Bauer L.A. (2)

Geh mit wem Du willst!
Lies was Du willst!

BRAVO
drin. Schon mittwochs.



Die wichtigsten Videos im Februar/März

DVDs

Coyote Ugly

Musikfilm · ab 6 Jahre · ab Ende Februar

Tolle Musik, harte Drinks, heiße Babes: Von den „Flashdance"-Produzenten kommt dieses mitreißende Pop-Spektakel um die naive Songwriterin Violet (r.). Ein Job als Kellnerin in der Bar „Coyote Ugly" verändert ihr Leben. Sexy Tresenspaß! 2

Frequency

Science Fiction · ab 12 Jahre · ab Ende März

Über ein altes Radio gelingt es dem Polizisten John, Kontakt zu seinem Vater (Dennis Quaid) aufzunehmen – kurz vor dem Jahrestag von dessen Unfalltod vor 30 Jahren. Spannender Zeitreise-Thriller. Extras: entfallene Szenen, Trailer, Audiokommentar. 2

VIDEO TOP 5

VERLEIH

1 **Mission: Impossible 2**
MIT TOM CRUISE

Schwere Konkurrenz für Bond: Sein Name ist Hunt. Ethan Hunt

2 **Romeo Must Die**
MIT JET LI

Rivalisierende Gangs fighten in bester Martial-Arts-Manier

3 **Nur noch 60 Sekunden**
MIT NICOLAS CAGE

Her mit den geklauten Autos! Rasant aufgetunter Action-Reißer

4 **Gladiator**
MIT RUSSELL CROWE

Als kämpfender Sklave hat Russell Crowe die Arena für sich allein

5 **Scream 3**
MIT NEVE CAMPBELL

Das Schlitzerfest geht in die letzte Runde – laut Regisseur Craven

Neu im Verleih

BRAVO SCREEN FUN

AKTION!

Lust auf den Urwald-Klassiker? Wir verlosen 3 „Dschungelbuch"-Videos, 3 Hörspiele, 3 Soundtracks und 3 interaktive Tanzmatten. Wie man mitmacht, erfahrt Ihr auf der Jackpot-Seite 130.

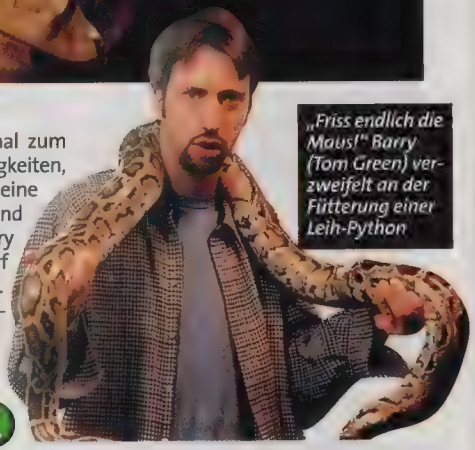
Gestern noch solo, heute gleich 'ne doppelte Portion: Kyles (D.J. Qualls) erstes Mal ist ein wuchtiges Erlebnis

Road Trip

Komödie · ab 12 Jahre · ab Ende Februar

Josh (Breckin Meyer) hat am College eine heiße Nacht. Dummerweise gerät das Video darüber in die Post an seine Freundin, die 3000 Meilen entfernt studiert. Mit seinen Freunden macht Josh sich auf den Weg, die Kassette abzufangen. Auf der aberwitzigen Reise kommt Kumpel Kyle (Prada-Model D.J. Qualls) endlich mal zum Austausch von Körperflüssigkeiten, E.L. (Seann W. Scott) entdeckt seine Vorliebe für Samenspenden, und der daheimgebliebene Barry (MTV-Star Tom Green, r.) darf endlich eine Schlange füttern.

Hoch lebe der Trash-Humor! Ein Trip voller herrlich durchgeknallter Fäkalgags im Stil von „American Pie". Nur noch ein bisschen versauter... 1



„Friss endlich die Maus!" Barry (Tom Green) verzweifelt an der Fütterung einer Leih-Python

Ein Freund zum Verlieben

Tragikomödie · ab 12 Jahre · ab Anfang März

Was tun befreundete Stars, wenn sie einen draufmachen wollen? Sie drehen einen Film. Liebenswerte Komödie um eine Heterofrau (Madonna) und ihren schwulen Freund (Rupert Everett). Resultat einer leichtfertigen Nacht: ein Baby. 2

The Skulls – Alle Macht der Welt

Thriller · ab 12 Jahre · ab Ende Februar

Mit seinem Krimi um eine brutale Geheimloge und ihr rebellisches Mitglied Luke („Dawson Creek"-Star Joshua Jackson, M.) wollte Regisseur Rob Cohen ein heißes Eisen anpacken. Leider vereist die gute Idee in der unterkühlten Inszenierung. 3

The 4th Floor

Thriller · ab 16 Jahre · ab Ende Februar

Stolz zieht Jane (Juliette Lewis) in ihre erste Wohnung. Aber der Spaß hat ein Ende, als Janes merkwürdige Begegnungen – unter anderem mit Kakerlaken und einer Leiche – sich häufen. Teilweise spannender, aber vorhersehbarer Psycho-Horror. 3

Taxi Taxi

Actionkomödie · ab 12 Jahre · ab Anfang März

Die Hit-Komödie „Taxi" lief 1997 wie ein frisch geölter Motor. Die Fortsetzung widmet sich wieder dem rasenden Taxifahrer Daniel (Samy Nacéri) und seinem Freund Emilien (Frédéric Diefenthal, Foto). Verbrechensbekämpfung auf Französisch! 2

Tödliche Gerüchte

Thriller · ab 12 Jahre · ab Ende Februar

Gute Gerüchteköche haben unheilvolle Macht. So jedenfalls denken Travis, Cathy und Derrick (v.l.), während sie hinterhältigen Sex-Klatsch über eine Bekannte verbreiten. Psychokrimi über menschliche Abgründe. Echt smart. 2

U-571

Action · ab 16 Jahre · ab Mitte März

Offizier Tyler (Matthew McConaughey, l.) und seine Truppe sollen im Zweiten Weltkrieg den Deutschen ein Verschlüsselungsgerät klauen... U-Boot-Drama von wässriger Qualität. Müder Abklatsch von Wolfgang Petersens „Das Boot". 4

Text: Renée Wieder · Fotos: Cinetext (5)

Neu im Verkauf

The Million Dollar Hotel

Krimi · ab 12 Jahre · ab Mitte Februar

Für seine 20. Regiearbeit ließ sich Kult-Regisseur Wim Wenders einiges einfallen: ein verranztes Hotel voll herrlich schräger Vögel und einen Mordfall, den der verwirrte Detektiv Skinner (Mel Gibson, Foto) aufzuklären hat. Skurril. **2**

Chicken Run

Animation · ab 6 Jahre · ab Ende Februar

Die „Wallace & Gromit"-Macher haben ihr Meister-Ei gelegt! In diesem witzigen Knetpuppenspiel will die rebellische Henne Ginger ihre Sippe aus der Hühnerfarm-Sklaverei befreien. Der Hahn Rocky (Foto) kommt ihr da gerade recht... **1**

Salsa & Amor

Tanzfilm · ab 6 Jahre · ab Mitte Februar

Rémi (Vincent Lecoeur, r.) fühlt sich zum Salsa geboren, bekommt als Nicht-Kubaner aber keinen Job als Tanzlehrer. Bis er sich die Haare schwarz färbt, rosa Anzüge anzieht und viel Selbstbräuner aufträgt. Fröhliche Liebeserklärung ans Tanzvergnügen. **2**

Shaft

Action · ab 16 Jahre · ab Ende Februar

Samuel L. Jackson war schon ziemlich cool als Millenniums-Shaft, aber das Original bleibt unschlagbar. Wenn Richard Roundtree als lässig-stilsicherer Cop die Tochter eines schwarzen Gangsterbosses aus den Klauen der Mafia befreit, ist eins klar: „He's the man!" **1**

Dune – Der Wüstenplanet

Kult-Fiction · ab 12 Jahre · ab Anfang Februar

1984 verfilmte David Lynch den legendären Fantasy-Roman „Dune". Im Mittelpunkt steht der junge Adelige Paul Atreides (Kyle MacLachlan, l.), der gegen ein düsteres Planeten-Imperium kämpft. Bombastischer Sternenkrieg mit tollen Bildern. **2**

Das Dschungelbuch

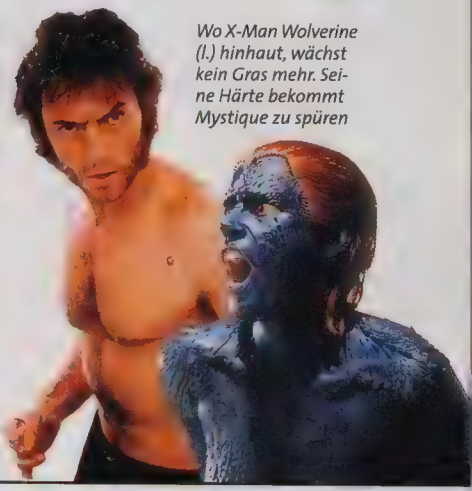
Animation · ab 6 Jahre · ab Anfang März

Selbst nach 34 Jahren hat der Zeichentrick-Klassiker um Findelkind Mowgli, Balu den Bären, Affenkönig Louie und Panther Shir Khan immer noch keinen Staub angesetzt. Und jetzt alle: „Probier's mal mit Gemütlichkeit, mit Ruhe und Gemütlichkeit..." **1**

X-Men

Science-Fiction · ab 12 Jahre · ab Mitte März

Ein Designerwerk an Action: Mutanten im Clinch mit der Menschheit – dazu klasse Darsteller wie Trekker Patrick Stewart. Die zeitgleich erscheinende DVD enthält 50 Minuten Extras: darunter Making-Of, Interviews, Bildergalerie. Teil zwei ist in Planung. **2**



Wo X-Man Wolverine (l.) hinhaut, wächst kein Gras mehr. Seine Härte bekommt Mystique zu spüren

www.DacLogo.com

Nokia 3310, 6090, 6150, 6210, 6250, 7110, 8210, 8850, 8890, 9110, 9110i. Nokia 5130 nur Logos

Hol' Dir Dein Lieblings-Logo auf's NOKIA-Handy und dazu die coolsten Klingeltöne!
Oder besuch' unsere Website www.daclogo.com
mit über 1000 weiteren klasse Logos; groovigen Klingeltönen; Gewinnspiel und vielem mehr!

in 23 Sekunden ein Pincode
1,40 DM
pro Logo oder Klingelton

Bestell-Hotline: DM: 3,63 p.m.
0190 - 80 11 32

20000001 20000005 20000010 20000012 20000020 20000029 20000034 20000037

10 x 1 Playstation II,
50 x 1 Nokia-Handy
und vieles mehr zu gewinnen!

20000049 20000096 20000098

DAC-Klingeltöne UK-Top 40

30002537 Can we fix it
30002430 Stan
30002538 Never had ...
30002539 Supreme
30002541 Number One
30002542 Please stay
30002413 Stronger
30002412 911
30002417 Don't tell me
30002543 At this time ...
30002418 Walking away
30002544 Wassup
30002411 My love
30002545 I put a spell ...
30002416 Gravel pit
30002426 Incomplete
30002546 Storm animal
30002547 Dancing in t...
30002548 Phatt Bass
30002549 Walk of life
30002290 She bangs
30002550 Warning
30002428 One more time
30002414 Thank you for
30002336 Feel the beat
30002553 Dont stop ...
30002293 Kids
30002555 Whazzup

TopPop

30000008 Waterloo
30000016 That's the way
30000061 Big in Japan
30000080 Barbie girl
30000089 QPM
30000135 In heaven
30000140 Europe
30000184 Funkytown
30000186 Gal
30000201 I Like Chopin
30000247 Black or white
30002050 Maria
30002054 Flatbeat
30002057 Narcotic
30002058 Strong enough
30002060 Always have
30002063 Big big world
30002064 Hijo de la Luna
30002066 Believe
30002067 Millennium
30002068 No matter ...
30002070 Immortality
30002071 Crush
30002073 Life
30002074 Horny '98
30002075 Wishing I was
30002076 Bailando
30002077 Diva
30002080 Die Flut
30002082 My All
30002083 C'st la vie
30002084 The boy is ...
30002085 Viva forever
30002087 Brother Louie
30002088 Life is a flower
30002089 Ocean of light
30002090 It's my life
30002091 Smooth
30002092 Maria Maria
30002093 It feels so good
30002094 I'm outta love
30002095 Latino Lover
30002096 Großer Bruder
30002098 Oops! ... I did it
30002099 I'll never stop
30002100 I will love again
30002101 Seine Straßen
30002102 Junimond
30002103 La Bomba
30002104 Hey Baby
30002109 Layla
30002113 Girls
30002123 Outa space
30002127 Que si que no
30002128 Your place or ...
30002131 The la la song
30002132 I turn to you
30002133 I would stay
30002134 Let's get loud
30002135 Lucky
30002136 Music
30002137 Spinning ..
30002138 You sang to me
30002139 Rock DJ
30002163 Hey Jude
30002164 Let it be
30002166 Uptown girl
30002167 Don't worry ...
30002169 Rasputin
30002171 The way it is
30002172 Father and son
30002174 Come on Eileen
30002180 Bakerstreet
30002182 I will survive
30002186 Lambada
30002187 American Pie
30002188 Thriller
30002189 Scatman
30002192 Sex bomb
30002282 YMCA
30002283 Highway to hell
30002284 Hotel California
30002285 Route 66
30002287 Holler

20000049 20000096 20000098 20000099 20000103 20000104 20000106 20000115 20000123
20000135 20000157 20000168 20000169 20000176 20000183 20000184 20000187 20000188
20000212 20000229 20000291 20000296 20000325 20000338 20000345 20000350 20000369
20000382 20000392 20000421 20000652 20000657 20000761 20000766 20000773 20000783
20000802 20000803 20000825 20000835 20000861 20000866 20000884 20000961 20000976
20001050 20001143 20001476 20001481 20001487 20001494 20001495 20001496 20001504
20001520 20001571 20001594 20001599 20001645 20001652 20001965 20001698 20001699

Drei Science-Fiction-Serien, drei total unterschiedliche Abenteuer: Die erste Story ist galaktisch, die zweite detektivisch. Und die dritte öffnet parallele Welten.

SCIENCE-

Die nächste Sternenmission wartet schon: Colonel Eckert (Corbin Bernsen, l.) und seine Truppe leben für ihren aufregenden Job zwischen Himmel und Erde

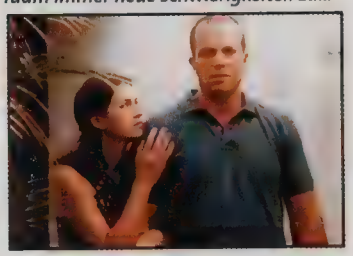
Countdown X

Alarm im All

Helden im Weltall! Das Astronautenteam der NASA räumt auf im Universum.

Drei...zwei...eins... Pilot Reddie Warren (Bobby Hosea) kurz vor dem Start

Auf Colonel Eckert kommen im Weltraum immer neue Schwierigkeiten zu...



...während Colonel Rilef schon auf der Erde genug Probleme am Hals hat

SAMSTAGS (PILOTFILM: 3. MÄRZ)
11.30 RTL II
COUNTDOWN X – ALARM IM ALL
SHOWVIEW: 644-4-388 (3.3.)
SENDETERMIN DER FOLGEN: 12.30 UHR

In den Arbeitspausen auf der Erde ist Colonel Jack Rilef (Adam Baldwin, r.) für die Fitness der Crew verantwortlich...

...doch im Weltraum zählt nicht nur Kondition, Chef Eckert (Corbin Bernsen, l.) muss auch die Technik voll im Griff haben

Der größte Wunsch der Astronauten im orangefarbenen Space-Outfit ist die Eroberung des Alls. Ihre Mission aber ist die Rettung der Erde. Klar, das klingt verdächtig nach „Armageddon 2". Doch „Countdown X – Alarm im All" kommt mindestens genauso gut wie das Kino-Abenteuer. Denn der Spaß beschränkt sich nicht auf zwei Stunden: In satten 20 Folgen zeigt die neue Science-Fiction-Serie die Welt der Raumfahrt. **Für die Dreharbeiten ließ die NASA erstmals eine Filmcrew in ihre bestens abgeschirmten Heiligtümer – das John F. Kennedy Space Center und den alten Weltraumbahnhof Cape Canaveral** (siehe Kasten links). Netter Nebeneffekt: Die Ausstattung und viele der Techniker im Bildhintergrund sind echt.

Im Mittelpunkt der Serie steht das Team des erfahrenen Colonels Henry „Bull" Eckert (Corbin Bernsen aus „L.A. Law") und seines jüngeren Kollegen Jack Rilef (Adam Baldwin).

Schon im Pilotfilm „Tödlicher Zweikampf" (3. März) hat die Spannung galaktische Ausmaße. Eckerts Leute bergen einen verseuchten Satelliten. Während der Mission reißt es einen Mann aus seiner Sicherung...

Cape Canaveral

...war früher das Space Center, von dem aus die NASA ihre Raketen startete. Heute geschieht das meistens vom moderneren Kennedy Space Center aus. Die Filmcrew von „Countdown X" war die erste, die auf beiden – streng abgesicherten – Arealen drehen durfte. Sogar im Allerheiligsten, den Kontrollräumen.

Am Fenster zur Galaxis: Die Techniker im Kontrollraum des Kennedy Space Center

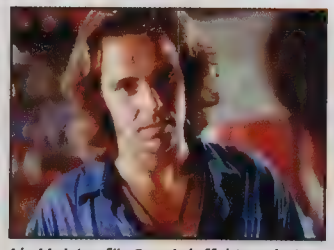
50 Jahre lang war Cape Canaveral Startbasis für US-Raketen, hier ein Space Shuttle

FICTION in SERIE

F/X

Voll aufs Auge: Special-Effects-Guru Tyler bringt Gangster durch High-Tech-Tricks zur Strecke!

Lucinda („Matrix"-Star Carrie-Anne Moss) ist kein Killer-Alien, sondern eine Schauspielerin, die perfekt in jede Haut schlüpft



Als Meister für Spezialeffekte arbeitet Tyler (Cameron Daddo) für die...

...Polizei. Um ihm zu helfen, spielt Freundin Lucinda auch mal das Babe

Die schlagfertige Angie ist Tylers Assistentin – auch bei der Gangsterjagd

13.30 RTL II

SAMSTAGS (PILOTFILM: 10. MÄRZ)

F/X

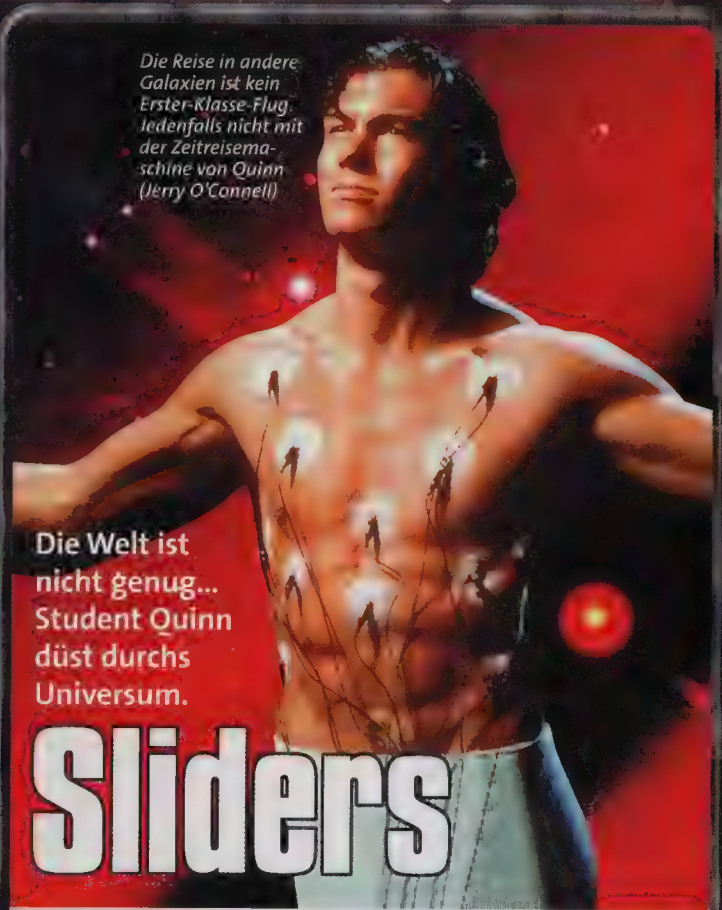
SHOWVIEW: 27-50-96-59 (10.3.)

SENDETERMIN DER FOLGEN: 14.30 UHR

Maskenbildner und Experte für Leinwand-Spezialeffekte – ein Beruf, mit dem man sich auf mehreren Feldern betätigen kann. **Rollie Tyler (Cameron Daddo) macht das so. Er arbeitet beim Film und beherrscht meisterhaft Effekte von Monster-Make-up bis Mikroelektronik. Dieses Können ist auch bei der New Yorker Polizei sehr gefragt:** Zusammen mit seinem Freund, Detective Leo McCarthy (Kevin Dobson), tüftelt Tyler Trickfallen für Gangster aus.

In der Startfolge „Illusion" (10. März) muss er gleich tief in seine mobile High-Tech-Kiste greifen. Denn ein gerissener Gewaltverbrecher macht Leo und seinen Kollegen zu schaffen. Tatkräftige Unterstützung bekommt Tyler von Film-Assistentin Angie Ramirez (Christina Cox) und von seiner Freundin, der Profi-Schauspielerin Lucinda Scott. Gespielt wird die von „Matrix"-Star Carrie-Anne Moss („Red Planet").

„F/X" ist die TV-Variante der erfolgreichen Kinofilme „F/X – Tödliche Tricks" (1985) und „F/X 2 – Die tödliche Illusion" (1991). **40 Folgen der spektakulären und sehr aufwendig produzierten Action-Serie werden jetzt endlich auch bei uns gezeigt.**



Die Reise in andere Galaxien ist kein Erster-Klasse-Flug. Jedenfalls nicht mit der Zeitreisemaschine von Quinn (Jerry O'Connell)

Die Welt ist nicht genug... Student Quinn düst durchs Universum.

Sliders

Quinns Freundin Wade (l.) findet seinen Forschungsdrang zum Fürchten, denn...

...es gibt Gefahren: Was, wenn der Rückhol-Schalter nicht funktioniert?

Rembrandt, Wade und Professor Arturo (v.l.) haben schrecklich Heimweh

13.15 RTL II

SAMSTAGS (PILOTFILM: 3. MÄRZ)

SLIDERS

SHOWVIEW: 908-1-920 (3.3.)

SENDETERMIN DER FOLGEN: 13.30 UHR

Wohl jeder wünscht sich eine Zeitreisemaschine. Der smarte Physikstudent Quinn Mallory (Jerry O'Connell) hat sie. **Im Keller seines Hauses bastelt er an einem Gerät, mit dem man in parallele Dimensionen gelangt.** Mit seiner Freundin Wade, Professor Arturo und dem zufällig mitgerissenen Soulsänger Rembrandt geht er auf eine Expedition, die bald zur Odyssee wird.

Gleich der Starttrip „Der keimfreie Planet" (3. März) verschlägt das Quartett in eine bakterien- und virenfreie Welt. Dummerweise schleppen die Besucher ihre eigenen Keime mit ein... In den weiteren Episoden werden die Sliders unter anderem mit verheerenden Klimakatastrophen und übellaunigen Dinosauriern konfrontiert.

Der Haken jeder Zeitreise: Quinn muss überall genau so lange bleiben, bis die vom Timer gesetzte Frist abgelaufen ist – selbst wenn es brenzlig wird. Und das wird es jedesmal.

Die Idee zu „Sliders" basiert auf der „Theorie der vielen Welten". Nach der existieren neben unserer Welt noch unendlich viele andere Parallel-Universen. In den 87 Folgen erlebt Ihr eine ganze Reihe davon!

Text: Renée Wieder · Fotos: ifa (1), NASA

Top-Filme des Monats

20.30 PREMIERE DIGITAL
DONNERSTAG, 22. FEBRUAR
MINNESOTA
SHOWVIEW: NICHT MÖGLICH

Freddie (Cameron Diaz) hat Schulden und muss zur Strafe heiraten. Ihr Herz aber gehört dem Bruder (Keanu Reeves) des Bräutigams. Heiße Komödie mit Starbesetzung.

17.00 PRO 7
SONNTAG, 25. FEBRUAR
MISSION ADLER – DER STARKE ARM DER GÖTTER
SHOWVIEW: 99-92-65-11

Jackie Chan (l.) auf der Jagd nach einem riesigen Goldbarren. Seine Gegner: Söldner. Hau-drauf-Spaß!

20.15 PRO 7
DONNERSTAG, 1. MÄRZ
BANG BOOM BANG – EIN TODSICHERES DING
SHOWVIEW: 11-33-37

Kek (Oliver Korittke, r.) hat die Kohle aus einem Bankraub verpulvert. Kumpel Andy ist deshalb ziemlich sauer. Krawallige Gauner-Farce.

20.15 PRO 7
DONNERSTAG, 8. MÄRZ
DIE ADDAMS FAMILY IN VERRÜCKTER TRADITION
SHOWVIEW: 470-2-288

Morticia (Anjelica Houston) sucht ein Kindermädchen. Blöd nur, dass die einzige Bewerberin eine Massenmörderin ist. Haarsträubend.

Die Programm-Highlights im Februar/März

Spielfilme

Willow (Fr, 23. Februar): *Der zwergwüchsige Zauberer Willow (Warwick Davis, l.) setzt alles daran, die mörderische Königin Bavmorda zu stoppen. Ob der Alte Rat weiß?*

20.15 VOX
FREITAG, 23. FEBRUAR
DIE UNHEIMLICHEN BESUCHER, TEIL 1
SHOWVIEW: 782-5-743

Mysteriöse Vorfälle bringen den Fotografen Steve Blake (Douglas Hodge) auf die Spur einer Verschwörung. Deren Urheber sind scheinbar nicht von dieser Welt. Außerirdische haben sich nämlich menschlicher Körper bemächtigt… Äußerst kribbeliger Mystery-Thriller. Teil 2: 24.2., 20.15 Uhr.

20.15 RTL II
FREITAG, 23. FEBRUAR
WILLOW
SHOWVIEW: 456-651-897

Der Prophezeiung nach soll ein kleines Mädchen einst die böse Königin Bavmorda stürzen. Kurzerhand lässt diese alle Neugeborenen töten. Übermütiges Abenteuer à la „Herr der Ringe": Val Kilmer und Warwick Davis kämpfen vehement gegen das Böse.

20.15 SAT.1
SAMSTAG, 24. FEBRUAR
LAST ACTION HERO
SHOWVIEW: 96-94-03

Danny gelangt durch ein magisches Kinoticket in die Welt seines Filmhelden Jack Slater (superwitziger Auftritt von Arnold Schwarzenegger). Auf der Jagd nach einem Schurken müssen die zwei zwischen Film- und Realwelt hin- und herspringen. Klasse!

13.25 PRO 7
SONNTAG, 25. FEBRUAR
GROOVY CONNECTION – ZAUBERHAFTE GESCHWISTER
SHOWVIEW: 83-83-0

Gail Tompkins hat Steuerschulden. Um diese zu begleichen, sollen ihre Kids an einem Hip-Hop-Wettbewerb teilnehmen. Ihr Coach ist Ex-Rapstar M.C. Hammer. Zauberhaft.

20.15 PRO 7
SONNTAG, 25. FEBRUAR
JERRY MAGUIRE
SHOWVIEW: 381-9-358

Maguire (Tom Cruise) ist erfolgreicher Sportagent – bis er eines Tages zusammenbricht. Kritische, teils witzige Bestandsaufnahme.

Die unheimlichen Besucher (Fr, 23. Februar): *Mit der Axt gegen Aliens: Fotograf Steve Blake ist einer Verschwörung auf der Spur*

20.15 PRO 7
DONNERSTAG, 1. MÄRZ
ASTEROID – DER TOD AUS DEM ALL, TEIL 1
SHOWVIEW: 18-38-81-77

Dr. McKee alarmiert den Katastrophenschutz: Ein Asteroid droht in Texas einzuschlagen. Atemlos. Teil 2 der Mini-Serie: 2.3., 20.15 Uhr.

20.15 PRO 7
FREITAG, 2. MÄRZ
MISSION: ROHR FREI
SHOWVIEW: 375-0-358

Der schrullige Navy-Offizier Thomas Dodge (Kelsey Grammer) wird seit Jahren absichtlich nicht befördert. Ausgerechnet bei einem Himmelfahrtskommando läuft der Marine-Profi zur Hochform auf. Eine Seefahrt, die ist lustig… Durchgeknallte Navy-Parodie.

20.15 PRO 7
SAMSTAG, 3. MÄRZ
THE SAINT – DER MANN OHNE NAMEN
SHOWVIEW: 26-80-06

Meisterdieb Simon Templar (Val Kilmer, derzeit mit „Red Planet" im Kino) nimmt einen letzten Auftrag an: Eine Geheimformel muss her. Nicht so stark wie die Kult-TV-Serie.

20.15 SAT.1
SAMSTAG, 3. MÄRZ
THELMA & LOUISE
SHOWVIEW: 55-31-74

Männer sind Schweine. Mit dieser Erkenntnis düsen Thelma (Geena Davis) und Louise (Susan Sarandon) entnervt ab in die Berge. Aber es kommt noch schlimmer: Louise erschießt einen Vergewaltiger… Dramatisches Road Movie von Ridley Scott („Hannibal").

14.20 KABEL 1
SONNTAG, 4. MÄRZ
SADOR – HERRSCHER IM WELTRAUM
SHOWVIEW: 11-31-73

Space-Rebell Sador setzt einen friedlichen Planeten unter Druck: Entweder Unterwerfung oder Zerstörung. Der Akirianer Shad holt ganz fix Hilfe. Fiction mit Witz.

Asteroid – Der Tod aus dem All (Do, 1. März): *Ein Himmelskörper legt Kansas City in Schutt und Asche. Der Krisenstab tagt*

The Saint – Der Mann ohne Namen (Sa, 3. März): *Meisterdieb Templar – mit Russenmütze und Schnauzbart auf Formel-Jagd*

20.15 PRO 7
SONNTAG, 4. MÄRZ
DER MANN MIT DER EISERNEN MASKE
SHOWVIEW: 680-4-648

Die drei Musketiere befreien den maskierten Zwillingsbruder (Leonardo DiCaprio) des tyrannischen Königs. Rasantes Abenteuer.

20.15 ZDF
MONTAG, 5. MÄRZ
OPFERLAMM – ZWISCHEN LIEBE UND HASS
SHOWVIEW: 103-8-193

Unter Wasser ringt ein 16-jähriger Junge (Tobias Schenke) um sein Leben. Sein Körper hat sich in Bootsleinen verfangen… 1a-Psychothriller von Sigi Rothemund („Der Clown").

20.15 SAT.1
DIENSTAG, 6. MÄRZ
DAS GEHEIMNIS – AUF DER SPUR DES MÖRDERS
SHOWVIEW: 61-76-14

Nach 20 Jahren kehrt Gerichtsmedizinerin Fallschneider (Barbara Rudnik) nach Berlin zurück. Ihre erste Obduktion: eine zerschundene Männerleiche. Mörderisch spannend.

20.15 PRO 7
FREITAG, 9. MÄRZ
DOC HOLLYWOOD
SHOWVIEW: 41-76-96

Dr. Stone (Michael J. Fox) wird eine Stelle als Schönheitschirurg in Beverly Hills angeboten. Auf dem Weg dorthin erlegt er mit seinem Sportwagen einen Gartenzaun. Die Strafe: Er muss die Bewohner des Kaffs medizinisch versorgen. Romantische Komödie. – Der schwer kranke Michael J. Fox wird künftig nicht mehr spielen, sondern synchronisieren.

13.50 PRO 7
SAMSTAG, 10. MÄRZ
MACH'S NOCHMAL, MAXWELL SMART!
SHOWVIEW: 90-1-05

15 Jahre lang schmort Superagent Maxwell Smart (Don Adams) in einer schnarchigen Behörde. Dann endlich klingelt sein berühmtes Schuhtelefon. Der Auftrag: Smart soll der terroristischen Organisation KAOS das Handwerk legen. Lachmuskel-Attacke!

20.15 SAT.1
SAMSTAG, 10. MÄRZ
JAGUAR
SHOWVIEW: 15-76-57-81

Hochstapler Perrin reist in die grüne Hölle des Amazonas, um die gestohlene Seele eines Indianerhäuptlings zurückzuholen. Öko-Thriller mit Jean Reno („Leon, der Profi").

Jaguar (Sa, 10. März): *Das Seelenheil eines Indianerhäuptlings kostet Campana (l.) und Perrin viel Blut und mächtig Schweiß*

Text: Rainer Fellmann

Serie

Players – Drei schwarze Schafe (Mo, 26. Februar): *Ice Gregory (Mitte) zockt, was das Zeug hält. Bis die FBI-Falle zuschnappt...*

20.15 VOX
MONTAGS (NEUE SERIE)
PLAYERS – DREI SCHWARZE SCHAFE
SHOWVIEW: 36-44-70 (26.2.)

Die Trickbetrüger Ice, Alphonso und Charlie arbeiten, nachdem sie geschnappt wurden, für das FBI. Satte Action, cooler Look, giftiger Humor. Mit Gangster-Rapper Ice-T.

16.10 RTL II
MO – FR (NEUE FOLGEN)
DIGIMON
SHOWVIEW: 323-6-792 (1.3.)

Die Digi-Ritter konnten mit vereinten Kräften die bösen Digimon-Meister besiegen. Drei Jahre später aber herrscht erneut Unruhe in der Digimon-Welt. Kult-Cartoon aus Japan.

16.50 RTL
SAMSTAGS (NEUE SERIE)
POPULAR
SHOWVIEW: 37-92 (3.3.)

Sexy Cheerleader, umschwärmte Quarterbacks, wilde Knutschereien. „Popular" feiert das Highschool-Leben von Santa Monica. Zu schön, wenn's doch wirklich so wäre...

17.00 PRO 7
SAMSTAGS (NEUE SERIE)
ROSWELL
SHOWVIEW: 29-76 (3.3.)

Wesen aus einer fremden Galaxie haben in der spannenden Mystery-Serie „Roswell" menschliche Gestalt angenommen. Sci-Fi meets Lovestory. Quotenrenner aus USA.

20.15 PRO 7
DIENSTAGS (NEUE FOLGEN)
EMERGENCY ROOM
SHOWVIEW: 371-6-914 (6.3.)

Heiligabend in der Notaufnahme: Weihnachtsmänner, die sich mit Punsch den Magen verkorkst haben, verbreiten besinnliche Stimmung... Leider ohne George Clooney.

20.15 ZDF
FREITAGS (NEUE SERIE)
DER ERMITTLER
SHOWVIEW: 98-32-04

Oliver Stokowski geht als Ermittler Paul Zorn rätselhaften Verbrechen und Mordfällen im Großraum Hamburg nach. Krimireihe mit Köpfchen. Action ist eben nicht alles!

10.54 ARD
MITTWOCHS (NEUE SERIE)
BRONSKI & BERNSTEIN
SHOWVIEW: 407-546-466 (14.3.)

Polizist Wolfgang Bronski (Matthias Schloo) ist ein Heißsporn. Nicht immer zur Freude seiner Vorgesetzten. Guido Bernstein (Xaver Hutter), ein Angeber mit abgebrochenem Jura-Studium, will ausgerechnet in dessen Abteilung Karriere machen. Ärger vorprogrammiert... Schräge Typen, smarte Dialoge. Witzige Krimiserie mit Ecken und Kanten.

Roswell (Sa, 3. März): *Wo stecken bloß die Monster? Liz (l.) und ihre Freunde haben Angst vor üblen Wesen in Menschengestalt*

Fun

Chartsurfer (Sa, 24. Februar): *Heller Stern am VIVA-Himmel: Moderatorin Jessica präsentiert die aktuellen Popcharts besonders sexy*

18.00 VIVA
SAMSTAG, 24. FEBRUAR
CHARTSURFER
SHOWVIEW: 78-41-86-43

Jessica Schwarz (23) ist Workaholic: Für VIVA moderiert sie „Chartsurfer" sowie „Film ab" – und für den Online-Auftritt von „Wetten dass..." führt sexy Jessie Star-Interviews.

15.05 RTL II
SONNTAGS
BRAVO TV
SHOWVIEW: 40-99-83-72 (25.2.)

Was tun, wenn die Schule vorbei ist? BRAVO TV verrät Tipps und Tricks zum Thema Studium und Beruf. Dazwischen präsentiert Enie van de Meiklokjes aktuelle Musikvideos.

20.00 VIVA
DIENSTAGS
FILM AB
SHOWVIEW: 81-33-30-56 (27.2.)

Ihr wollt wissen, welche Hollywoodstreifen am Donnerstag dieser Woche in die Kinos kommen? „Film ab" stellt die fünf Neustarts kurz vor: Darunter „Forrester – Gefunden!" und „Red Planet" (s. Filmkritik Seite 116/117).

22.15 SAT.1
SONNTAGS
DIE SKISCHULE
SHOWVIEW: 66-26-54 (4.3.)

Auch heute sind wieder reichlich Turbulenzen auf der Piste und beim Après-Ski angesagt: Während Doris sich immer noch mit dem Anfängerhügel quält, reitet Käthe der Teufel – sie macht einen Jodelkurs...

18.00 RTL II
MO – FR
BENNY HILL
SHOWVIEW: 43-2-87 (5.3.)

Sein Humor ist so britisch wie Fish & Chips – dennoch hat Benny Hill sich mit deftigen Slapstick-Einlagen weltweit ein Publikum erobert. Der Mann mit dem Mondgesicht steht auf hinterhältigen, schlechten Geschmack. Somit gehörte der 60er-Jahre-Komiker zum Vorreiter der Bad-Taste-Welle. Kultig.

17.00 MTV
SAMSTAGS
MTV MASTERS
SHOWVIEW: 27-82-17 (10.3.)

Diesmal dreht sich alles um die Söhne Mannheims. Die 1996 von Xavier Naidoo gegründete Band kapert zur Zeit die Charts. Hier gibt's Interviews, Live-Auftritte und mehr.

13.05 KABEL 1
SONNTAGS
ABENTEUER LEBEN
SHOWVIEW: 752-6-741 (11.3.)

Gast im Wissensmagazin: Joachim Baumart. Der Chef vom Beschussamt Mellrichstadt hat einen bleihaltigen Arbeitsplatz: Er testet Schusswaffen aller Art. Hollywood-tauglich.

MTV Masters (Sa, 10. März): *Mit den Söhnen Mannheims rollt Bandgründer Xavier Naidoo schon wieder die Charts auf. Respekt!*

Sport

Formel 1 (Sa, 3. März): *Top-Event: Das Qualifikationstraining zum Auftakt der Formel-1-Saison. Natürlich mit Schumi (Foto)*

17.30 PREMIERE DIGITAL
MITTWOCH, 21. FEBRUAR
CHAMPIONS LEAGUE
SHOWVIEW: NICHT MÖGLICH

Mit Liebesgrüßen aus Moskau kann der FC Bayern München nicht rechnen. Den deutschen Rekordmeister erwartet eine „frostige" Begrüßung durch Spartak Moskau.

16.45 DSF
SAMSTAG, 3. MÄRZ
FORMEL 1
SHOWVIEW: 702-3-383

Schumi ist mit dem neuen F2001 auf Rekordjagd: Der dreimalige Formel-1-Weltmeister erzielte beim ersten Test Bestzeit. Ideal also fürs Qualifikationstraining in Melbourne.

17.00 MTV
SONNTAGS
MTV SPORTS
SHOWVIEW: 49-37-08 (4.3.)

Kein Zweifel: Die MTV Snowball-Tour ist eines der heißesten Events in der kalten Jahreszeit. Diesmal stehen Highlights von den FIS World Championships auf dem Schneeplan. Musik: Guano Apes, Fatboy Slim.

19.30 DSF
MITTWOCH, 7. MÄRZ
DSF REPORTAGE
SHOWVIEW: 59-69-76

Sie müssen verrückt sein: sechzig, achtzig Kilometer am Stück. Kraulend, ohne Pause. Zehn, zwölf Stunden im Wasser... Für Marathonschwimmer ist diese Quälerei völlig normal. Und das zwölf Monate im Jahr!

18.00 SAT.1
SAMSTAG, 10. MÄRZ
RAN – BASKETBALL
SHOWVIEW: 94-2-91

Alba Berlin – BCJ Hamburg: Im Hinspiel am 7. Spieltag kamen die Hauptstädter bei den Tigers zu einem deutlichen 77:54-Auswärtssieg. Ohne die drei Stammspieler Rödl, Lütcke und Garris zeigte der Meister eindrucksvoll seine momentane Überlegenheit.

10.05 ARD
SONNTAG, 11. MÄRZ
RADSPORT
SHOWVIEW: 75-40-12-33

Mit dem größten (25 Radprofis) und teuersten Aufgebot (22 Millionen Mark Jahresetat) geht das Team Telekom in die Saison 2001. Heute: Straßenrennen Paris – Nizza.

19.30 DSF
SAMSTAGS
STOKE – DAS LOOP SZENE MAGAZIN
SHOWVIEW: 72-31-45

Neue Moderatoren, aufregende Themen: Bokelberg & Co. zelebrieren Funsportarten.

Stoke – Das Loop Szene Magazin (Sa, 17. März): *Gleich drei neue Anheizer gehen mit Nilz Bokelberg (2.v.r.) auf die Piste*

Computer

hitec – die Dokumentation (So, 4. März): *Der dröge Eindruck täuscht: Stefan Hausmann liefert Spannendes zum Thema Roboter*

14.30 WDR
SAMSTAGS
COMPUTERCLUB – PRAXIS
SHOWVIEW: 60-59-82 (24.2.)

http://www.wdrcc.de/
Im März geht endlich das neue Apple-Betriebssystem OS X an den Start. Welche technischen Fortschritte sind zu erwarten?

19.20 3SAT
DIENSTAG, 27. FEBRUAR
DIE WELT IM NETZ
SHOWVIEW: 77-93-151-5

http://www.3sat.de
In der dreiteiligen Reihe wird das World Wide Web unter die Lupe genommen. Teil zwei und drei: 28.2., 1.3. jeweils 19.20 Uhr.

16.00 3SAT
SONNTAGS
HITEC – DIE DOKUMENTATION
SHOWVIEW: 722-9-944 (4.3.)

http://www.3sat.de/hitec.html
„Biobots" sind biologisch betriebene Laufroboter, die ohne externe Stromversorgung auskommen. „Star Wars" lässt grüßen!

0.25 ZDF
MONTAG, 5. MÄRZ
DAS WEBCAMPROJEKT
SHOWVIEW: 53-87-11-98

http://www.zdf.de
Das „Webcamprojekt" ist eine virtuelle Reise, auf der die imposantesten und skurrilsten Bilder des Internets gezeigt werden. Der Sendetermin ist ein echtes Ärgernis!

14.30 WDR
SAMSTAGS
COMPUTERCLUB – REPORT
SHOWVIEW: 44-23-45 (10.3.)

http://www.wdrcc.de/
Heute wird live von der Messe „domotechnica" in Köln berichtet. Unter anderem zu bestaunen: ein digitales Fertighaus.

16.00 3SAT
SONNTAGS
HITEC – DIE DOKUMENTATION
SHOWVIEW: 224-3-505 (11.3.)

http://www.3sat.de/hitec.html
Kann Technik denken? Künstliche Intelligenz beschäftigt auch Mr. Spielberg („A.I.").

21.30 3SAT
FREITAG, 23. MÄRZ
3SAT BÖRSE
CEBIT: BÜRO DER ZUKUNFT
SHOWVIEW: 64-27-60-06

http://www.3sat.de
Papierlos, schnurlos und überall online – so stellen sich Elektronikhersteller das Büro der Zukunft vor. Hoffentlich bald...

Die Welt im Netz (Di, 27. Februar): *Welchen radikalen Einfluss das World Wide Web auf Euer Leben hat, erfahrt Ihr hier*

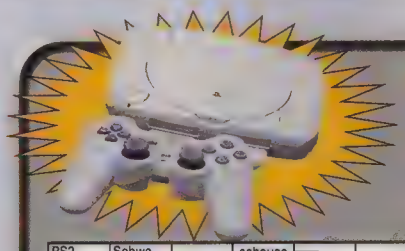
Der Stahlunternehmer ist gestorben. Da Petrus ihn nicht im Himmel haben will, schickt er ihn in die Hölle. Einen Monat später klingelt bei ihm das Telefon: „Was für einen Vogel hast Du mir denn da geschickt", schimpft der Teufel. „Der hat schon fünf Öfen stillgelegt, 1000 Leute entlassen, und der Rest der Belegschaft streikt!"

Was sagte Stevie Wonder, als er zum Geburtstag eine Kartoffelreibe geschenkt bekam? „Oh Mann, das ist das Härteste, was ich je gelesen habe!"

Alarm auf der großen Nilkreuzfahrt. Das Schiff sinkt! Auf dem Oberdeck stehen zwei deutsche Touristen und warten auf Rettung. Kurz bevor ihnen das Wasser bis zum Hals steht, beobachten sie, wie vom Ufer aus mehrere Krokodile auf sie zuschwimmen. Daraufhin der eine zum anderen: „Mensch, guck mal, ist ja wirklich ein armes Land hier, aber die Rettungsboote sind von Lacoste!"

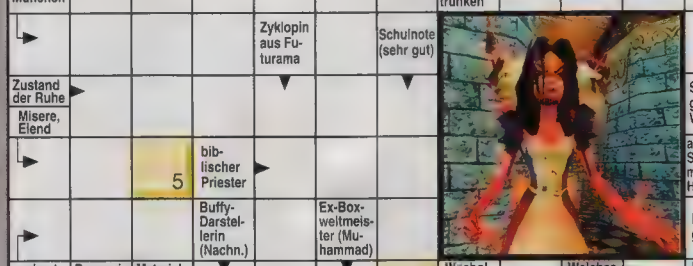
Zwei Nachbarinnen gehen einkaufen. Bei der Vorhangabteilung meint die eine mit spitzer Zunge: „Sie sollten sich neue Vorhänge zulegen, denn abends sehe ich immer, wie Sie unanständige Sachen mit Ihrem Mann machen." Daraufhin antwortet die andere herablassend: „Und Sie sollten sich eine neue Brille kaufen, dann würden Sie sehen, dass es Ihr Mann ist!"

Eine Blondine und ihre schwarzhaarige Freundin gehen im Wald spazieren. Plötzlich sehen sie, dass eine 50-Pfennig-Münze am Boden liegt – keine hebt sie jedoch auf. Sagt die Schwarzhaarige zur Blondine: „Warum hast du das Geld nicht aufgehoben? Mit dem hättest du telefonieren können!" Da rennt die Blondine zurück, hebt die Münze auf, hält sie sich ans Ohr und sagt: „Hallo? Hallo?"



1X ZU GEWINNEN

Unter allen, die uns die richtige Lösung des Kreuzworträtsels nennen, verlosen wir eine **PSone**.
Wie's genau geht, erfahrt Ihr auf Seite 130.



AR1620-03/01

Auswahl: Lisa Brack · Comic: Rolf Bayke

Die Auflösung des Preisrätsels aus Heft 2/01 sowie der Bilderrätsel aus diesem Heft findet Ihr auf Seite 126

TOTAL SCHRÄG

Erkennst Du, welcher Star hier zu sehen ist?

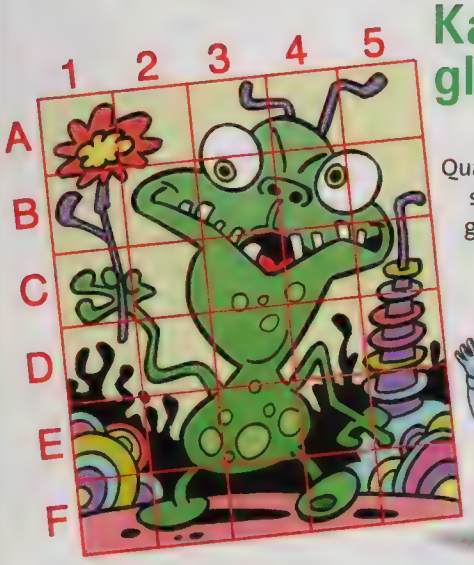
SUCHBILD

Die beiden Heavy-Metal-Brüder sind vom Teufelssohn Littly Nicky (r.) fasziniert. Nur wer ganz genau hinschaut, entdeckt sieben Unterschiede. Findest Du sie?

Rätselhaftes

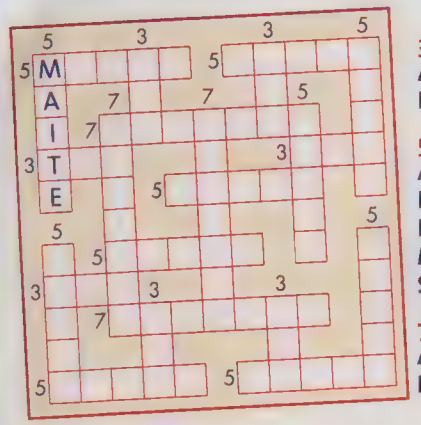
Kannst Du diese Rätsel-Nüsse knacken?

Kaum zu glauben...



... aber zwei der Quadrate des Bildes sind vollkommen gleich. Findest Du sie heraus?

Die aufgeführten Begriffe sind in das Gitter so einzutragen, dass es schließlich komplett gefüllt ist.



3 Buchstaben:
AUS – BIT – EVA – LIA – RUM – SOS – TED

5 Buchstaben:
ASIEN – ASPIK – FLUGS – HANDY – KIMME – ~~MAITE~~ – MODEM – QUEEN – SARDE – STEIN – SUESS

7 Buchstaben:
AALIYAH – ADRESSE – ERPROBT – INSIDER

Ein altes Ehepaar sitzt vor dem Fernseher, als es an der Tür klingelt. Er zu ihr: „Muttchen, geh du mal, das ist bestimmt für dich".

Sie geht und kommt wenige Augenblicke später wieder ins Zimmer, hinter ihr ein ganz in Schwarz gekleideter Herr mit einer Sense in der Hand. Sie deutet über die Schulter: „Ist doch für dich!"

Ein Mann ruft beim Arzt an: „Herr Doktor, meine Frau hat eine lebende Maus geschluckt, was sollen wir tun?" „Ich komme sofort, in der Zwischenzeit soll Ihre Frau den Mund weit offen lassen, und Sie halten ihr ein Stück Käse davor."

Als der Arzt ankommt, sieht er die Frau mit offenem Mund und den Mann mit einer Sardine davor. „Was soll das denn? Ich sagte doch ein Stück Käse, nicht eine Sardine!" – „Ich hab schon recht verstanden, aber jetzt versuchen wir die Katze wieder rauszulocken..."

Wie merkst du dir die Nummer der Auskunft? 11 Probleme mit Windows, 88 Vorschläge von Microsoft, und o funktionieren.

Ein Arzt steht mitten in der Nacht fest, dass sein Keller unter Wasser steht. Sofort ruft er einen Klempner an. Dieser weigert sich, zu dieser späten Stunde noch zu kommen. Da sagt der Arzt aufgebracht, dass er auch mitten in der Nacht kommen muss, wenn er zu einem Notfall gerufen wird.

Eine Viertelstunde später ist der Klempner da. Gemeinsam mit dem Arzt betritt er die Kellertreppe, die bereits zur Hälfte unter Wasser steht. Der Klempner öffnet seine Tasche, holt zwei Dichtungsringe heraus, wirft diese ins Wasser und meint: „Wenn es bis morgen nicht besser ist, rufen Sie wieder an."

Was schreit Bill Gates, wenn sein Schiff untergeht und er im Begriff ist, zu ertrinken? „F1 !!! F1 !!! F1 !!!"

Zappen zwischen Konsolen

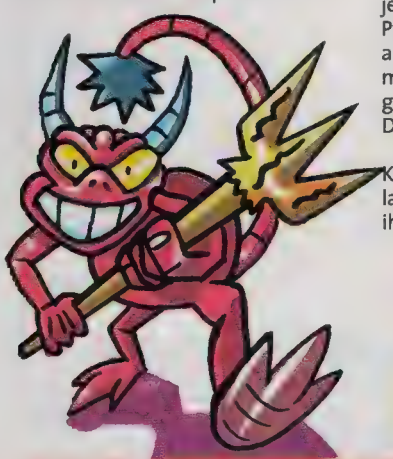
Ich habe vor, mir die Playstation 2 zu kaufen. Da ich mein altes Nintendo 64 aber noch nicht verkaufen möchte, würde ich gern wissen, ob ich die Playstation 2 zusätzlich zu meinem N64 an meinen Fernseher anschließen kann.
Thomas aus München

Lieber Thomas,
schließ einfach ein Weichenkabel an Deinen Fernseher an. Du brauchst dann nur einen kleinen Hebel umlegen, um zwischen den beiden Bildquellen hin- und herzuschalten. Das erspart Dir wenigstens das lästige Umstecken des Antennenkabels.

Falls Du für die PS2 und fürs N64 Scart-Stecker verwendest, solltest Du eine Scart-Umschaltbox kaufen, bei der alle Pins belegt sind. So hast Du auch bei Nutzung des RGB-Signals die beste Qualität.

Fehlerteufel-Raider

Im vorigen Heft hat sich leider heimlich der Fehlerteufel eingeschlichen – auf Seite 14 im Bericht über den „Tomb Raider"-Film. Die zugehörige Webadresse wurde bei der Seitenfertigung aus Versehen „abgesägt". So lautet sie korrekt: *www.tombraidermovie.com* Ein Besuch auf dieser Webseite lohnt sich. Sexy Angelina Jolie macht im Vorfilm als Lara einen prima Job!



Drin mit der Dreamcast?

Ich habe zu Weihnachten eine Dreamcast geschenkt bekommen und gehört, dass ich damit ins Internet kann. Stimmt das? Wo muss ich mich anmelden, und was kostet das?
Stefan, per E-Mail

Lieber Stefan,
mit der leistungsstarken Sega-Konsole kannst Du tatsächlich auch surfen. Der Dreamcast liegt beim Kauf ein Kabel bei, das in die Telefonbuchse daheim gesteckt wird (Eventuell ist dann die einzige Telefonleitung belegt und das Telefon während des Surfens blockiert). Leg dann die mitgelieferte CD ins Laufwerk. Nun folgst Du den Anweisungen am Bildschirm – und schon bist Du drin.

Mit diesen Surfkosten musst Du rechnen: Werktags von 8 bis 18 Uhr werden sechs Pfennig pro Minute fällig, von 18 Uhr bis 8 Uhr nur drei Pfennig pro Minute. Am Wochenende und an gesetzlichen Feiertagen kostet jede Minute im Internet ebenfalls drei Pfennig. Stundenlanges Surfen kann also ganz schön ins Geld gehen, wenn man nicht aufpasst. Aber für gelegentliche Ausflüge ins Web ist die Dreamcast super geeignet.

Es gibt noch einen weiteren Vorteil: Keine Viren können auf Deinen PC gelangen, weil Du zum Surfen ja nicht ihn, sondern die Konsole benutzt.

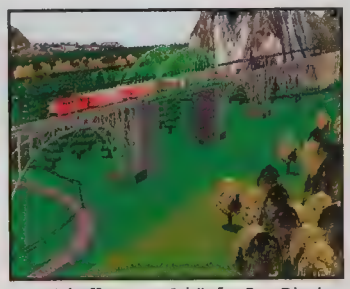
Schienen-Simulation

Ich brauche schon wieder Eure Hilfe! Da ich ein Fan von Simulationen bin, habe ich mich gefragt, ob es denn einen Simulator für Eisenbahnen (oder Straßenbahnen) als PC-Version gibt. Es könnten auch englischsprachige Spiele sein, das ist egal. Dankeschön im Voraus!
Oliver aus Halle/Saale

Lieber Oliver,
wir haben ein deutschsprachiges Spiel gefunden, das Deinen Geschmack sicher trifft. Es heißt „Eisenbahn.exe" und ist eine lupenreine Simulation.

Zuerst kannst Du auf eine beliebig große virtuelle Plattform ein Streckennetz bauen. Dabei dürfen natürlich auch die Landschaft und Häuser nicht fehlen. Nun noch die Züge Deiner Wahl aufs Gleis gesetzt, und schon geht's los. Neue Häuser, Loks und Waggons gibt es haufenweise in Form von Add-Ons. Im Internet werden auch einige Gebäude kostenlos zum Download angeboten. Zudem kannst Du Dein fertiges Modell anderen Eisenbahn-Fans auf der Webseite des Herstellers präsentieren. So ist lang anhaltender Spielspaß garantiert.

Die Vollversion kostet 49,95 Mark plus 5 Mark Versandkosten. Die sieben Erweiterungs-CD-ROMs kosten jeweils 35 Mark; für alle zusammen musst Du 219 Mark berappen. Per Post kannst Du unter folgender Adresse bestellen:
Software Untergrund
Kartäuserstr. 134
D-79102 Freiburg i. Br.
Telefon-Hotline: (0700) 29 06 69 01
Erhältlich ist das Spiel auch direkt über die Hersteller-Website unter der Adresse *www.eisenbahnsimulation.de*



Vom Schaffner zum Schöpfer: Bau Dir ein eigenes Streckennetz und lass Züge fahren

Lara Croft meets Comic strip. Gemalt von Carlos aus Hanau

Prozessor zu schnell?

Ich habe ein Problem, wenn ich „Warcraft" spielen will. Wenn ich das Spiel starte, bewegen sich die Monster alle so schnell, dass ich gar nicht mehr mitkomme. Auch meine eigenen Figuren sind schnell wie Ameisen. Aber man kann nirgendwo die Spielgeschwindigkeit einstellen. Ich habe einen Pentium 700 MHz mit 128 MB RAM Speicher und eine Voodoo3-Karte. Was soll ich machen?
Peter, per E-Mail

Lieber Peter,
Dein PC ist einfach zu schnell für dieses Spiel. Gerade ältere Spiele und solche, die noch unter dem Betriebssystem DOS laufen, sind für langsamere Rechner programmiert worden. Also musst Du Deinen PC ein wenig verlangsamen.

Damit soll nichts schiefgehen – schließlich willst Du nicht für immer einen Rechner mit Steinzeit-Speed. Darum benutze am besten die Gratisprogramme „CPU-Killer" oder „Bremze". Du findest sie im Internet etwa über *www.download.com* – gib den Namen eines der Programme ein und klicke auf „Search". So gelangst Du schnell zu ihren Download-Buttons.

BRAVO SCREENFUN
AKTION!
Der 7. Himmel für Poké-Fans: Sie können 10 Pokémon-Preise aus der Pepsi-Mirinda-Edition gewinnen. Wie man mitmacht, erfahrt Ihr auf der Jackpot-Seite 130.

AUFLÖSUNG

von Fun-Seite 125

Rätselleiter

M	O	D	E	M		F	L	U	G	S				
A		V		I				U						
I		A	L	I	Y	A	H		E					
T	E	D		N		A	U	S						
E		R		A	S	I	E	N	S					
		E		I		D								
A		S	A	R	D	E		Y		Q				
S	O	S		E						J				
P		E	R	P	R	O	B	T		E				
I		U		I						E				
K	I	M	M	E		S	T	E	I	N				

Die Quadrate 3A und 5B des Froschbilds sind vollkommen gleich

Sudoku

5	6	9	1	4	2	8	3	7
1	4	2	3	8	7	6	5	9
3	8	7	5	6	9	4	1	2
6	1	3	8	5	4	7	9	2
4	9	5	7	2	3	1	6	8
8	7	2	9	1	6	5	4	3
9	5	8	6	7	1	3	2	4
2	3	1	4	9	5	6	8	7
7	6	4	2	3	8	9	7	1

Lösungswort: Jean Lemmy

aus Heft 2/01

W	M		A	E	R		G							
A	I	B	O		A	L	T	A	V	I	S	T	A	
Z	E	R	R	U	N	G		K	A	P		A	M	T
U	E	T		S	E	K	T		P	A	T	E	R	
A	K	T	I	O	N		E	Y	E		P	O		
S	I	R		N	O	T				S	M	O	G	
		I		N						T	O	R		
G	O	R	O	N	E				L	A	T	T	E	
R	E	S	E	L					K	U	H		I	
T	E	I	N	T	I	S	T		M	O	E	I	N	
L	T		R	E	S	T		E	I	E	R	N		
U	L	M	E		A	B	C		B	A	R			
	A		E	X	C	E	L		H	O	M	O	U	
K	I	N	N		U		L	A	N	D		A	R	D
A	L	L		D	E	P	P		O	E	H	R		E
R	E	B	E	L		A	D	A	M		O	D	E	R
B	O	N	Z	E		K	U	B	A		F	I		
T	E	X	T		N	E	E		E	G	O		O	F	T
N		E	H	E		T	U	N	E	R		L	E	E
							D		T	O	E	L	E	

Das Lösungswort des Kreuzworträtsels in Ausgabe 2/01 lautet: SACRIFICE

WIR FÜR EUCH

Das SCREENFUN-Crew bietet Euch einen umfassenden Service für alles, was am Bildschirm Spaß bringt!

Ihr könnt uns jederzeit Briefe schreiben, E-Mails und Postkarten schicken und uns anrufen. Schreibt uns, wenn Ihr Vorschläge und Anregungen habt – Eure Meinung ist uns sehr wichtig!

Fragt uns auch, wenn Ihr etwas über Spiele oder Soft- und Hardware wissen wollt. Das Team von SCREENFUN-Leserservice beantwortet alle Eure Briefe und E-Mails. Die ganz davon drucken wir auf den Leserbrief-Seiten im Heft ab. Dann müssen wir sie jedoch zum Teil kürzen. Schreibt an:

BRAVO SCREENFUN
Stichwort: Leserpost
Charles-de-Gaulle-Straße 8
81737 München

Oder schickt eine E-Mail an die Adresse:
leserpost@screenfun.de

WENN DU

NUTZ DIE TRIX PER FAX!

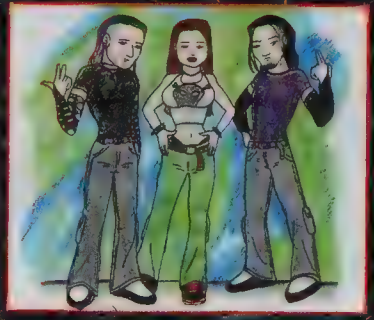
Strategien, Cheats und Lösungen – für fast alle Spiele – für jedes System – Montag bis Freitag – rund um die Uhr!

Unter der weißen Telefonnummer erhältst Du innerhalb Deutschlands die Gesamtliste aller abrufbaren TRIX PER FAX. Ein Anruf kostet 0,61 DM pro Minute. Du brauchst dafür das Einverständnis Deiner Eltern.

(0190) 499 377

Screen-Galerie

Wo gibt's hier leckere Prinzessinnen? Anton aus Boustetten



Wetten, wir sind die coolsten Extremsportler? Von Christina aus Bordesholm

Das könnt Ihr auch?

Dann schickt uns Eure selbst gezeichneten oder gerenderten Bilder. Die gelungensten erhalten ein Plätzchen in der Screen-Galerie. Schreibt an:

BRAVO SCREENFUN
Stichwort: Leserpost
Charles-de-Gaulle-Straße 8
81737 München

Die Jackpot-Gewinner

Herzlichen Glückwunsch!

Hier findet Ihr die Namen aller Gewinner bei Aktionen in der SCREENFUN 1/01 (Jackpot und 2. Weihnachtsverlosung). Das SCREENFUN-Team wünscht Euch viel Spaß mit Euren Gewinnen. Auch diesmal ist der Jackpot prall voll: Werft einen Blick auf Seite 130.

Stichwort „19"
je 1 GB Color + „Pokémon"-Pack
Philipp Masal, Friedberg · Patrick Pohlmann, Weiterstadt · Felisa Wege, Remscheid

Stichwort „20"
1 19-Zoll-Farbmonitor von AOC
Stephanie Ruhland, Braunschweig

Stichwort „21"
je 1 „Mario Tennis" für N64
Patrick Birkeneder, Passau · Mario Gensberger, Sulzbach/Murr · Abdullah Sidaoui, Hockenheim

Stichwort „22"
1 Soundsystem PlayWorks 2000
Ronny Herdlitschke, Oschatz

Stichwort „23"
1 Siemens-Astrologie-Package
Patrick Matschiner, Emmering

Stichwort „24"
je 1 „Free & Easy"-X-mas-Set
Lukas Herrmann, Wörth/Rhein · Nguyet-Thu Nguyen, München · Kai-Philipp Schmidt, Gelsenkirchen

Stichwort „25"
je 1 Lenkrad für PC, N64 oder PS
Jeffrey Haevermaet, Bredene · Daniel Michel, Mensdorf · Florian Wagner, Marienberg

Stichwort „Axe"
je 1 „AXE"-Christmas-Box
Martin Dippacher, Heroldsbach · Irmi Feldmann, Duisburg · Johannes Friedrich, Ochsenfurt · Sebastian Kraus, Bochum · Franz Lampl, Egling · Tillmann Schabel, Deizisau · Peter Scherer, Gelsenkirchen · Dominik Scholler, Umkirch · Olga Tarapata, Pulheim · Erik Wittkorn, Bohmte

Stichwort „Bruce"
je 1 „Unbreakable"-Package
Christian Goretzki, Hochdorf · Andreas Koller, Vohburg/Donau · Michael Pototzki, Ritterhude · Marc Sommer, Berlin · Sven Szczyrba, Oldenburg

Stichwort „Charts 1"
1 Jahres-Abo für 12 Spiele
Maximilian Bossong, Limburg-Linter

Stichwort „Crash Bash"
1 Sega Dreamcast
Manuel Müller, Buch am Erlbach

Stichwort „Diablo"
je 1 „Diablo II"-Mega-Bundle
Marcel Aßmann, Berlin · Thimo Finkbeins, Wiesbaden · M. Fruehling, Bielefeld · Matthias Kolle, Bockenem · Lorenz Langgartner, München · Marlies Latzelsberger, Berlin · Thomas Link, Ditzingen · David Müller, Pütlingen · Hendrik Outzen, Nebel/Amrum · Sascha Stein, Selm

Stichwort „Julie"
je 1 Spiel „Heavy Metal F.A.K.K. 2"
Stephan Baumann, Bischofsmais · Gertrud Gaugenmaier, Erzhausen · Günther Kampfl, Harburg · Tobias Löcke, Hilden · Fabian Zehnle, Rheinhausen

Stichwort „Karte"
je 1 Bundle mit „T-D1 XtraCard" + Prepaid-CD
Robert Fischer, Kelmis · Thomas Heierman, Dinslaken · Astrid Schuster, Köln · Esther Stemke, Döbeln · Alexander Straub, Neubeuern

Stichwort „Reaver"
1 Figur „Soul Reaver"
Martina Möck, Oberhausen

Stichwort „Saurier"
je 1 „Dinosaurier"-Package
Gerti Frisch, Stuttgart · Terek Mundelein, Bochum · Benjamin Pfändler, St. Märgen · Claudio Salvati, Erding · Heike Worgull, Tönisvorst 1

Stichwort „Scheck"
1 „Xtra"-Telefonscheck im Wert von 300 Mark
Lars Holtvoeth, Dortmund

Stichwort „Sieger"
1 Spiele-PC
Roland Prix, Inden

Stichwort „WAP"
1 Nokia 7110 WAP-Handy + T-Shirt
Fabian Wehnert, Berlin

Mein PC ist stumm

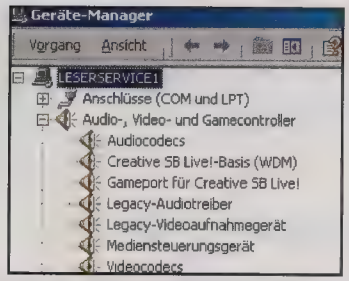
Es passiert mir öfters, dass der Sound bei meinem PC plötzlich weg ist. Das kleine Symbol unten rechts ist dann auch weg. Muss ich neue Treiber kaufen? Ich habe eine Soundblaster 32.
Mehmed aus München

Lieber Mehmed,
wie Du richtig vermutest, hilft da meistens nur das Erneuern der Treiber. Du musst sie aber nicht kaufen, sondern kannst sie kostenlos aus dem Internet herunterladen. Surf dazu auf die Webseite des Herstellers Deiner Soundkarte: *www.soundblaster.com*

Eine andere gute Webadresse, die Treiber von allen Hardware-Herstellern anbietet, lautet *www.treiber.de* – dort wirst Du meistens fündig.

Falls Du selbst keinen Internetzugang hast, lass Dir den Treiber von einem Freund aus dem Netz herunterladen und auf eine Diskette kopieren.

Am PC geht's dann ans Installieren des Treibers. Wähle hierzu in der „Systemsteuerung" den „Gerätemanager". Unter „Audio-, Video- und Gamecontroller" findest Du Deine Soundkarte. Nach einem Doppelklick auf ihren Eintrag in der Liste wechsle in das Register „Treiber". Mit „Treiber aktualisieren" rufst Du einen Assistenten auf, der Dich durch die verbleibenden Schritte führt.



Wähle in dieser Liste Deine Soundkarte (hier Creative SB Live!)

Zelda gesucht

Ich suche verzweifelt Figuren von „Zelda", aber ich finde keine! Könnt ihr mir vielleicht sagen, wo ich welche kaufen kann, und für welchen Preis?
Patrick, aus Augsburg

Lieber Patrick,
es gibt eine 37 Zentimeter hohe Zelda-Statue für 69,90 Mark. Erhältlich ist sie bei der Firma SK GameNatiX, Paulinstr. 36, 54292 Trier.

Du kannst Figuren aus der „Zelda"-Saga auch übers Internet bestellen. Da ist das Angebot größer. Informiere dich dazu am besten bei den Webadressen *www.dynatex.de* und *www.gamenatix.de* oder aber auf *www.spiele-insel.de*

Ohne Joypad kein Tony?

Ich finde, eure Zeitschrift ist die beste der Welt. Und jetzt zu den eigentlichen Fragen zu „Tony Hawk's Pro Skater 2".
1. Ich will mir das PC-Spiel kaufen, habe allerdings gehört, dass man es nur mit Joypad spielen kann. Stimmt das?
2. Mein Freund hat es für die Playstation. Ist es das gleiche wie für PC (außer den Strecken)?
Bitte antwortet mir!
Jörg, aus Bad Dürkheim

Lieber Jörg,
danke für Dein Kompliment. Wir stecken viel Arbeit in das Heft, und wenn's Euch gefällt, freut es uns! Zu Deinen Fragen: Du kannst das PC-Spiel auch ohne Joypad spielen. Denn zum Glück mangelt es dem PC ja nicht an Tasten zum feinfühligen Steuern von „Tony".

Die Versionen für PC und Playstation sind identisch – bis auf die sehr viel höher aufgelöste Grafik für PC. In der PC-Version sind außerdem, wie Du selbst richtig bemerkst, die Strecken des ersten Teils enthalten.

NICHT MEHR WEITERKOMMST...

SCHREIB UNS!

Kostenlose Lösungen und Strategien kannst Du auch auf einer Postkarte schriftlich anfordern. Schreib Deine Postkarte an:

BRAVO SCREENFUN
Stichwort: Trix per Post
Postfach 200221
80002 München

Die gewünschte Lösung wird Dir innerhalb von zirka zwei Wochen zugeschickt. Fordere bitte pro Postkarte nicht mehr als drei Lösungen an!

RUF DIE HOTLINE AN!

Täglich von Montag bis Freitag von 15 bis 18 Uhr die SCREENFUN-Hotline erreichen: 15:00 und 16:00 Uhr. Dann ist Sprechstunde. Ruf an unter:

(089) 67 86 74 60

Aber ruf nur in wirklich dringenden Fällen an. Die Hotline glüht sonst durch – und alle Notfälle sollten durchkommen!

WENN DU WAS VERPASST...

HEFTE

Du kannst jede vorherige SCREENFUN nachbestellen, sobald sie einen Monat vom Markt ist. Du bekommst sie zusammen mit der Rechnung von der Post zugestellt. Ruf bei dieser Adresse an oder schreib ein Fax mit Deinem Wunsch an:

Pressevertrieb Nord
Schnackenburgallee 11
22525 Hamburg
Tel.: (040) 85 36 31 40
Fax: (040) 85 36 91 41

Du kannst auch online bestellen unter:
www.hbv.de

POSTER & GIMMICKS

Du brauchst noch ein Poster, einen Kurs oder ein anderes Gimmick?

Wenn Du uns einen an Dich selbst adressierten und mit 3 Mark frankierten DIN-A4-Umschlag schickst, erhältst Du Wunsch-Poster, Kurs oder anderes Extra, solange der Vorrat reicht! Schreib an:

Redaktion
BRAVO SCREENFUN
Stichwort: Bestellwunsch
Charles-de-Gaulle-Straße 8
81737 München

Illustration: Rolf Boyke

Halber Preis Doppelter Fun

Noch mehr Spaß am Screen:

Jetzt kannst du dir vier Monate lang SCREENFUN zum gigastarken Preis von nur 9 Mark statt 18 Mark ins Haus holen. Und das ganze ohne Zustellgebühr. Mit diesem Special-Angebot hast du immer das absolute „Update" zur Hand.

+++ Deine Abo-Vorteile +++ Deine Abo-Vorteile ++

Bitte Coupon ausfüllen und schicken an: Heinrich Bauer Spezialzeitschriften-Verlag KG, Brieffach 14307, 20086 Hamburg.

Ja, ich möchte BRAVO SCREENFUN **4 Hefte lang zum Probierpreis von DM 9,00 (statt DM 18,00) testen.**

Wenn ich BRAVO ScreenFun regelmäßig weiterlesen möchte, brauche ich nichts zu unternehmen. Ich erhalte BRAVO ScreenFun dann zum Bezugspreis von halbjährlich DM 27,00. Die Zustellgebühr übernimmt der Verlag. Ich kann das Abonnement anschließend jederzeit wieder abbestellen. Eine kurze schriftliche Mitteilung an den Verlag genügt. Geld für eventuelle schon bezahlte, aber noch nicht gelieferte Hefte erhalte ich dann umgehend zurück. Ich bin damit einverstanden, dass mir der Verlag telefonisch weitere interessante Angebote macht (falls nicht erwünscht, bitte streichen). Die erste Zeitschrift kommt in ca. 4 Wochen. Bitte liefert an:

Name

Vorname

Straße/Nr.

PLZ/Ort

M-OV 03/005 02/02068

Gewünschte Zahlungsweise bitte ankreuzen:

❑ Ich zahle bargeldlos per Bankeinzug ❑ 1/2-jährlich ❑ jährlich

Bei Bankeinzug erhalte ich meine Zeitschrift einen Monat kostenlos.

BLZ

Geldinstitut Kontonummer

❑ Ich zahle gegen jährliche Rechnung

Telefon 1. Unterschrift

(Unterschrift des Erziehungsberechtigten, falls du noch keine 18 Jahre alt bist.)

Vertrauensgarantie: Mir ist bekannt, dass ich diese Bestellung innerhalb von 15 Tagen ohne Begründung beim Heinrich Bauer Spezialzeitschriften-Verlag KG, Burchardstr. 11, 20086 Hamburg, auf einem dauerhaften Datenträger, beispielsweise in schriftlicher Form widerrufen kann. Maßgeblich ist der Tag der Absendung. Dieses Angebot ist gültig bis zum 31.05.2001 und gilt nicht für Auslandsbestellungen. Die Belieferung erfolgt frühestens nach Ablauf der Widerrufsfrist.

Datum 2. Unterschrift Geburtsdatum

- **Du versäumst ab sofort keine Ausgabe mehr!**
- **Du hast alle Hefte pünktlich im Briefkasten!**
- **Du zahlst keine Zustellgebühr!**
- **Du kannst das Abo jederzeit wieder kündigen!**

Vertrauensgarantie: Mir ist bekannt, dass ich diese Bestellung innerhalb von 15 Tagen ohne Begründung beim Heinrich Bauer Spezialzeitschriften-Verlag KG, Burchardstr. 11, 20086 Hamburg, auf einem dauerhaften Datenträger, beispielsweise in schriftlicher Form widerrufen kann. Maßgeblich ist der Tag der Absendung. Die Belieferung erfolgt frühestens nach Ablauf der Widerrufsfrist.

ABO-HOTLINE
0180/530 14 17*
*(DM 0,24/Min.)
Fax 040/3019-8112

HIGHLIGHTS IM NÄCHSTEN MONAT

F1 Racing Championship

Hoch gesteckte Ziele: Der neuste F1-Raser möchte „Grand Prix 3" in die Box zwingen

Spielen im Netzwerk

LAN-PARTY: SO GEHT'S!

Extra: Mini-Heft

Counterstrike

Macht Euren PC netzwerktauglich, installiert und konfiguriert „Halflife: Counterstrike" und veranstaltet eine LAN-Party – oder geht hin

SMS-Handys

Im Vergleich: Diese Handys eignen sich am besten für SMS!

Anti-Kidnapping

„Lebenszeichen" – der neue Action-Thriller mit „Gladiator"-Star Russell Crowe

Maus-Test

Moderne Mäuse unter der Lupe – für PC- und für Konsolenspieler

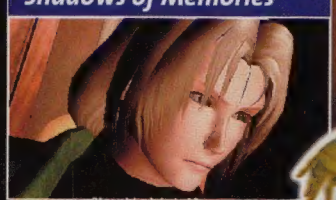
C12: Final Resistance

Sony kitzelt mit dem 3D-Action-Shooter noch mal das Letzte aus der PS heraus

Black & White

Die Testversion stapft Richtung Redaktion

Shadows of Memories



Stimmungsvoller Zeitsprung-Grusel

Der Clou! 2

Die Fortsetzung für alle dunklen Gestalten, die noch ans Rauben glauben

ISS Pro Evolution 2

Playstation-Fußball für alle, die den Kick lieben...

Weitere Highlights

Neuste Infos zu Nintendos Handheld **Game Boy Advance** • Lösungen, Tipps und Cheats zu **Die Sims, Final Fantasy IX, Zelda: Majora's Mask** und vieles mehr!

Impressum

Erscheint im Heinrich Bauer Spezialzeitschriften-Verlag KG, Charles-de-Gaulle-Straße 8, 81737 München

Anschrift der Redaktion:
Heinrich Bauer SMARAGD KG
BRAVO SCREENFUN
Charles-de-Gaulle-Straße 8
81737 München

Postadresse:
BRAVO SCREENFUN, Postfach 200 221, 80002 München, Telefon: 089/6786-0, Fax: 089/6786-7477, Leserservice: 089/6786-7460, E-Mail: leserpost@screenfun.de

Chefredakteur: Andreas von Lepel *(verantwortlich im Sinne des Presserechts)*
Stellv. Chefredakteur: Gerhard Fuhrmann
Art Director: Sigrid Kowalewski
Textchefin: Martina Hornung
Text-/Schlussredaktion: Doris Krieger
Redaktion: Lisa Brack, Rainer Fellmann, Knut Gollert, Tini Karthan *(Assistenz)*, Martin Metzler, Matthias Metzler, Michael Stapf, Christiane Strobel, Volker Weitz
Bildredaktion: Martina Jorgas
Grafik: Markus Beyer, Michael Mittermair, Martina Schmid, Christian Ziegler
Leserservice: Jakob Schuster *(Ltg.)*, Markus Gebhardt, Stefan Karthan

Mitarbeiter der Ausgabe 3/01:
Michael Anton, Daniel Blank, Stephanie Döifel, Oliver Ehrle, Winnie Forster, Frank Glaser, Wolfgang Krauser, Elke Krotz, Michael Martin, Gabriel Pérez-Ayala, Hannes Rügheimer, Renée Wieder

Herstellung: Kurt Müller, Manfred Wimmer

Anzeigen: Heinrich Bauer Verlag Anzeigen + Marketing KG, Brieffach 3963, Burchardstr. 11, 20077 Hamburg
Telefon: 040 / 30 19 32 27, Fax: 040 / 30 19 31 24
Anzeigenkontakt:
Carolin Gluth, Tel. 089 / 6786-7278,
Ilka Krebs, Tel. 089 / 6786-7280
Verantwortlich für den Inhalt: Viola Schwarz
Verantwortlich für die Struktur: Dirk Jacobi
Es gilt die Anzeigenpreisliste Nr. 3.

BRAVO SCREENFUN kostet im Einzelhandel DM 4,50. Auslandspreise: Österreich: öS 38,00; Schweiz: sfr 4,70; Italien: Lire 6.700,00; Niederlande: hfl 5,50; Belgien: bfr 110,00; Frankreich: FF 21,50; Tschechien: kc 103,00; Spanien: Ptas 580,00; Kanarische Inseln: Ptas 600,00; Griechenland: Dr 1.150,00; Slowenien: SIT 750,00.

Für unverlangt eingesandte Manuskripte, Bilder, Datenträger usw. wird keine Haftung übernommen. Copyright 2001 für den gesamten Inhalt, soweit nicht anders angegeben, by Heinrich Bauer Spezialzeitschriften-Verlag, München. Nachdruck, auch auszugsweise, nur mit vorheriger Genehmigung.
Repro: Otterbach Digital World KG GmbH & Co., Hardbergstr. 3, 76437 Rastatt

Druck: VPM, Karlsruher Str. 31, 76437 Rastatt

Vertrieb: VKG Verlagvertriebs KG, Brieffach 4168, 20086 Hamburg

Nachlieferservice: Pressevertrieb Nord, Schnackenburgallee 11, 22525 Hamburg
Telefon: 040 / 853 69-140, Fax: 040 / 853 69-141

Fragen zum Abonnement:
VKG Verlagvertriebs KG,
Brieffach 14291, 20086 Hamburg.
Telefon: 0180 / 531 39 39, Montag bis Freitag von 08.00 bis 20.00 Uhr. Fax: 040 / 30 19 81 82
E-Mail: Kundenservice@bauerverlag.de

Abo-Bestellungen:
VKG Verlagvertriebs KG, Brieffach 14291, 20086 Hamburg.
Telefon: 0180 / 530 14 17, Montag bis Freitag von 08.00 bis 20.00 Uhr. Fax: 040 / 30 19 81 82
E-Mail: Kundenservice@bauerverlag.de

Importeur für Österreich:
BAZAR Zeitungs- und Verlagsges.m.b.H. & Co. KG Postfach 1041, A-1041 Wien. Telefon: 01 / 501 47 21
Abo-Service und Nachbestellungen:
Telefon: 06246 / 8821 / 53 80

BRAVO SCREENFUN

Das Heft 4/01 erscheint am 21. März

Alle Angaben ohne Gewähr

3/01 **JACKPOT**

BRAVO SCREENFUN **AKTION!**

Im Jackpot warten massig Preise auf Euch! Wer an einer Verlosung teilnehmen will, kann uns eine ausreichend frankierte Postkarte schreiben (BRAVO SCREENFUN, Postfach 200 221, 80002 München – Stichwort nicht vergessen!) Oder ruft einfach an (das geht leider nur innerhalb von Deutschland): Die Aktions-Telefonnummer (TEL) ist **(0190) 499 340** plus ein zweistelliger Kenncode. Jede Verlosung hat ihre eigene Telefonnummer – schaut sie auf dieser Seite nach! Und so geht's: Wählt am Telefon die jeweilige Aktionsnummer. Nennt nach der Kurzansage das genaue Stichwort, Euren Namen, Eure Adresse und Eure Telefonnummer. Ein Anruf kostet pro Minute 0,81 DM (0,41 EUR). Das Einverständnis der Eltern wird vorausgesetzt. Aktions- und Einsendeschluss für Heft 3/01 ist der 21.3.2001. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

Seite 17

1 x Spiele-PC

SCREENFUN verlost einen komplett ausgestatteten Spiele-Computer vom Feinsten: Philips 17-Zoll-Monitor, AMD Athlon Thunderbird mit 800 MHz, 64 MByte SDRAM, Elsa-Erazor-III-Grafikkarte, 20-GByte-Festplatte, 50fach-CD-ROM und Soundkarte SB AWE 128. Schreibt uns eine Postkarte oder E-Mail mit der Nummer Eures Wunschmotivs!

E-Mail: superpreis@screenfun.de
Stichw. „Poster" + Wunschnummer

Seite 103

2 x je 1 T-D1 Messenger 500 + WAP-Handy Siemens C35i

Das ist eine Superlösung, mit der Wappen Spaß macht: Mit dem T-D1-Messenger kann man auf dem großen Display und per Tastatur surfen. Zudem hilft der handliche Organizer beim Senden und Empfangen von E-Mails und SMS. Das Gerät mit Metallic-Outfit wird über ein mitgeliefertes Kabel ans Handy gestöpselt. Den Messenger und das WAP-Handy gibt's zweimal als Gewinn.

TEL: (0190) 499 340 48 · Stichwort „WAP"

Seite 118

3 x Dschungelbuch-Bundle mit Video, Hörspiel, Soundtrack, Spiel und Tanzmatte

Den Zeichentrick-Klassiker mit Bär Balu, Mowgli und Panther Shir Khan gibt's von uns in vier Variationen: neben Augen- und Hörspaß noch die lustige Tanzmatte.

TEL: (0190) 499 340 49 · Stichwort „Dschungel"

Seite 124

1 x PSone

Von Sony Computer Entertainment spendieren wir einem von Euch das Nachfolgemodell des Playstation-Originals. Die Neue ist nur halb so groß, in Ausstattung und Leistung aber ebenbürtig. Wir verlosen eine PSone unter allen, die das Fun-Rätsel richtig lösen können.

TEL: (0190) 499 340 50 · Das Stichwort ist das Lösungswort des Fun-Rätsels auf Seite 124

Seite 110

9 x Gutscheine und T-Shirts

Unter allen, die uns ihre Lieblings-Webseite zum Thema „Funsport" verraten, verlosen wir neun „amazon.de"-Gutscheine mit je 20 Mark Guthaben sowie ein T-Shirt von handy.de – Mailt mit Eurer vollständigen Adresse an *webcharts@screenfun.de*

Letzter Tag für Eure Mails ist der 21.3.2001

Seite 105

10 x lustige Handy-Bags

Mit diesen Taschen fällt man sicher auf: Bei Vogel Tweety oder Maus Gonzales sind Eure Handys sicher. Zehn Stück werden verlost.

TEL: (0190) 499 340 52 · Stichwort „Bags"

Seite 76

2 x Pokémon-Packs

Wir verlosen zwei Packs mit je einem N64-Spiel „Pokémon Stadium" und dem Brettspiel „Pokémon Monopoly".

TEL: (0190) 499 340 56 · Stichwort „Spiele"

Seite 112

10 x Beefy-Figuren

Hund Beefy, eine plaudernde Bulldogge, spielt neben den Menschen Adam Sandler und Harvey Keitel eine Starrolle in der Komödie „Little Nicky".

TEL: (0190) 499 340 57 · Stichwort „Nicky"

Seite 22

1 x Jahres-Spiele-Abo mit 12 Spielen eigener Wahl

Unter allen Einsendern, die uns ihre Spiele-Top-5 verraten, verlosen wir 1 Jahres-Abo mit monatlich je einem Spiel eigener Wahl (rechts ein Beispiel-Abo). Schickt eine **Postkarte** mit Euren fünf Lieblingsspielen unter dem Stichwort **„Charts 3"** an:

BRAVO SCREENFUN, Postfach 200 221, 80002 München. Einsendeschluss ist der 21.3.2001.

Seite 51

www.BPExpress.de

20 x „Gold Games 4"

Bis 4. März gibt's die „Gold Games 4" an den BP-Tankstellen. Wir verlosen zwanzig der Compilations mit satten 21 Spielen auf 24 CDs.

TEL: (0190) 499 340 53 · Stichwort „Gold"

Seite 126

10 x „Pokémon"-Vergnügen

Aus der Pepsi-Mirinda-Edition verlosen wir einen Game Boy Limited Edition, ein Pfund Poké-Sammeldeckel und acht Fan-Packs mit Ball, T-Shirt und zwanzig Deckeln.

TEL: (0190) 499 340 54 · Stichw. „Poké"

Seite 86

1 x Playstation 2 + 1 „Überraschungs"-DVD

Willkommen in der Zukunft: Mit der Playstation 2 präsentierte Sony nicht nur den Nachfolger ihrer erfolgreichen Konsole, sondern mit 869 Mark auch das bisher teuerste Spielsystem – mit DVD-Laufwerk drin. SCREENFUN verlost eines der heißbegehrten Geräte und die Sieger-Scheibe Eurer „DVD Top 10" (siehe Seite 90).

TEL: (0190) 499 340 58 · Stichwort „DVD"

Seite 116

3 x Video „Dune – Der Wüstenplanet"

Bombastischer Sternenkrieg für daheim: Ein junger Adeliger kämpft gegen ein grausames Planeten-Imperium. Drei Videos warten auf Euch.

TEL: (0190) 499 340 51 · Stichwort „Dune"

Seite 98

3 x „Pearl"-Mäuse

Anstelle eines Kugelmechanismus hat die Pearl-Maus einen optischen Sensor und braucht kein Mauspad. Auch für Linkshänder geeignet!

TEL: (0190) 499 340 55 · Stichwort „Maus"

Seite 62

10 x offizielle „Final Fantasy IX"-Lösungsbücher

Das offizielle Lösungsbuch zum Rollenspiel der Extraklasse hilft mit zahlreichen Tricks, Tabellen und Strategien bis zum erfolgreichen Ende.

TEL: (0190) 499 340 59 · Stichwort „Fantasy"

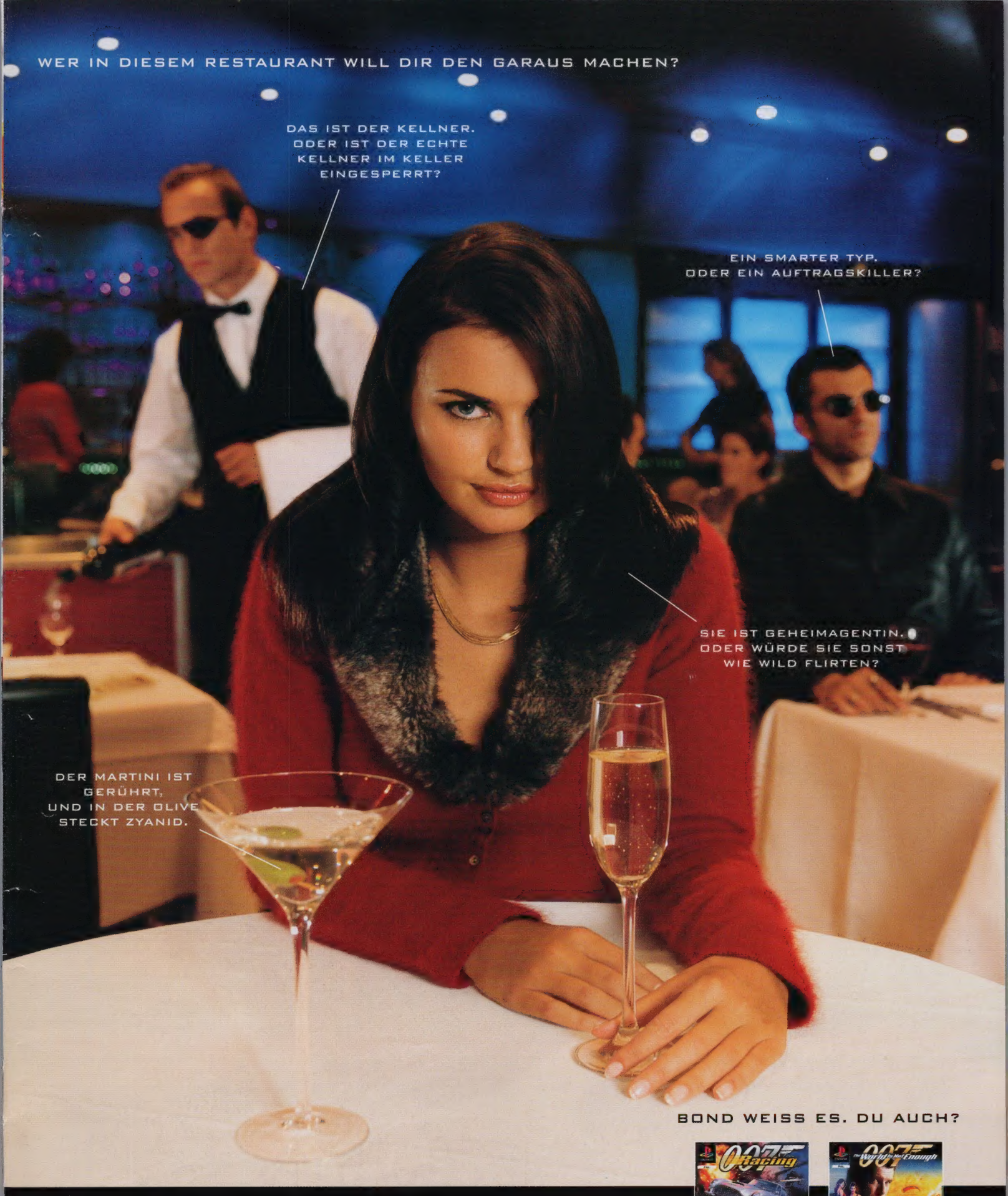
Seite 19

5 x zwei Tickets für die BRAVO SUPERSHOW

Am 17. März geht in der Stuttgarter Hanns-Martin-Schleyer-Halle der Punk ab. Die Gewinner zahlen die Reise – die Tickets gibt's hier. **Einsendeschluss ist der 5. März 2001!**

TEL: (0190) 499 340 60 · Stichwort „Show"

TEL = Aktions-Telefonnummer



EA GAMES

Metro Goldwyn Mayer
MGM INTERACTIVE

PlayStation

NINTENDO 64

www.007.ea.com

Die Welt ist nicht genug/The World Is Not Enough Interaktives Spiel ©, 2000 Danjaq, LLC und United Artists Corporation. James Bond, 007, das Logo der James Bond-Waffe und das Iris-Logo sowie sämtliches andere mit James Bond in Zusammenhang stehende Eigentum ©1962-2000 Danjaq, LLC und United Artists Corporation. JAMES BOND, 007, das Logo der James Bond-Waffe und das Iris-Logo sowie alle anderen mit James Bond in Zusammenhang stehenden Marken TM Danjaq, LLC. 007 Racing, EA GAMES und das EA GAMES-Logo sind Marken beziehungsweise eingetragene Marken von Electronic Arts Inc. in den Vereinigten Staaten und/oder anderen Ländern. EA GAMES™ ist eine Electronic Arts™-Marke. Alle Rechte vorbehalten. PlayStation und das PlayStation-Logo sind eingetragene Marken und PlayStation 2 ist eine Marke von Sony Computer Entertainment Inc. Nintendo ®, Nintendo 64 und N64 sind Marken von Nintendo Co.,LTD.

TROPICO

In dieser Bananenrepublik geben Sie den Ton an!

T
POP
P
PopTop Software

GODGAMES
Gathering of Developers

coming soon

PC
CD
ROM

www.take2.de